Vol.172 超話題のPS2ソフトを徹底攻略＆バイヤーズガイドでキミのPS2ライフをフルサポート!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年3月23日発行（隔週金曜日発行）第7巻第9号通巻168号

電撃PlayStation

プレイステーション

2001 3/23

特別定価 540YEN

徹底攻略

一度クリアしただけでは絶対わからない！「初体験版」のプレイ要素を究極攻略!!

メタルギアソリッド2 SONS OF LIBERTY 初体験版

隠しゲーム「鬼魂」も大攻略!!

ストーリー中盤を徹底攻略！上級戦闘テクニックも!!

Z.O.E ZONE OF THE ENDERS

鬼武者

シャドウ オブ メモリーズ／首都高バトル0

ワールドサッカー ウイニングイレブン5

シスター・プリンセス

インターネットも電撃！ 電撃オンラインただいま快進撃 PS2情報満載の http://www.dengekionline.com/ にアクセス!

集中連載

電撃プレイステーション2

シリーズ最高のドラマ＆アクションを楽しむために！
基本システムから徹底解説!!

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

デビル メイ クライ

風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～

決戦Ⅱ

アーマード・コア2 アナザーエイジ

2号連続! PlayStation2 発売1周年記念特別付録!!

電撃PS2 DENGEKI PLAYSTATION2

PS2ソフト バイヤーズ カタログ

2000年3月4日から、今年3月1日までに発売された
全PS2ソフト143本を完全収録！ ソフト選びには絶対必携!!

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

PlayStation Vol.172
平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年3月23日発行(隔週金曜日発行)第7巻第9号通巻168号
発行人/塚田正晃 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業
特別定価540円
本体514円

T1124604030542

©Media Works 2001 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-3/23

電撃PlayStation Vol.172 特別付録/PS2ソフトバイヤーズカタログ 徹底攻略/Z.O.E MGS2初体験版 鬼武者 ほか 発行:メディアワークス

Vol.172

超話題のPS2ソフトを徹底攻略&バイヤーズガイドでキミのPS2ライフをフルサポート!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年3月23日発行（隔週金曜日発行） 第7巻第9号通巻168号

電撃PlayStation

プレイステーション

2001 3/23

特別定価540YEN

徹底攻略

一度クリアしただけでは絶対わからない!「初体験版」のスレイ要素を究極攻略!!

メタルギアソリッド2 SONS OF LIBERTY 初体験版

隠しゲーム「鬼魂」も大攻略!!

ストーリー中盤を徹底攻略!上級戦闘テクニックも!!

Z.O.E ZONE OF THE ENDERS

鬼武者

シャドウ オブ メモリーズ/首都高バトル0

ワールドサッカー ウイニングイレブン5

シスター・プリンセス

インターネットも電撃! 電撃オンラインただいま快速更新 PS2情報満載の http://www.dengekionline.com/ にアクセス!

集中連載

電撃プレイステーション2

シリーズ最高のドラマ&アクションを楽しむために!
基本システムから徹底解説!!

バイオハザード コード:ベロニカ 完全版

デビル メイ クライ

風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～

決戦II

アーマード・コア2 アナザーエイジ

2号連続! PlayStation2 発売1周年記念特別付録!!

電撃PS2 DENGEKI PLAYSTATION2

PS2ソフト バイヤーズ カタログ

2000年3月4日から、今年3月1日までに発売された
全PS2ソフト143本を完全収録! ソフト選びには絶対必携!!

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

PlayStation
キミが藤崎竜だったらどうする?!
●厳選した名シーンはもちろん、「仙界伝封神演義のもしも」を題材にしたオリジナルシナリオを満載!
●プレイヤーが歴史の道標となり、自由にストーリーを編集できる、ストーリー作成ゲーム!
●すべてのシーンすべてのセリフが、豪華声優陣によるフルボイス!
せんかいつうろくせいし
仙界通録正史
～TVアニメーション仙界伝封神演義より～
2001年3月29日発売
■ストーリー作成ツール　■価格5,800円(税別)
© 安能務・藤崎竜／集英社・テレビ東京・封神プロジェクト1999
© BANDAI 2001
●画面は開発中のものです。●本体とソフトは別売です。●表示価格は税別です。●価格はメーカー希望小売価格です。
予約特典
特製伏儀ポスタープレゼント!!
店頭で予約するとソフト購入時に限定特製ポスターをプレゼントします。
※予約キャンペーンはポスターが無くなり次第終了です。お早めに!
※詳しくはプレイステーション取り扱い店舗にお尋ねください。
バンダイ一押しソフトラインナップ
PlayStation
北斗の拳　世紀末救世主伝説
好評発売中!
標準価格:¥5,800
©武論尊・原哲夫／集英社・東映アニメーション
©BANDAI 2000
ケンシロウの雄叫び!悪党どもの断末魔!あの伝説の物語が完全3Dで蘇る!総勢38名による圧巻のフルボイス!!世紀末ドラマチックアクション、ここに登場!
PlayStation
仙界大戦
好評発売中!
標準価格:¥5,800
©安能務・藤崎竜／集英社・テレビ東京
封神プロジェクト1999
©BANDAI 2000
5人の主人公の視点によるパラレルシナリオで、封神演義の世界を体感できる。藤崎竜先生描き下ろしのオリジナルキャラも登場。
PlayStation
仮面ライダーV3
好評発売中!
標準価格:¥5,800
© 石森プロ・東映
©BANDAI 2000
歴代ライダーを始め各種怪人が総登場!数々の名勝負が今ここに蘇る!ゲームをプレイしてライダーメダルをためると新たなモードが次々と出現!ライダーカードモードもパワーアップ!
PlayStation
仮面ライダークウガ
好評発売中!
標準価格:¥5,800
© 石森プロ・東映
©BANDAI 2000
大人気「仮面ライダー」シリーズの第3弾!イージーコントロールシステム導入で、親子2世代で簡単に楽しめる格闘アクションの決定版!!

いくぞ!!! "偉大なる決闘(グランドバトル)"!!!
必殺技でドハデに決めろ!!
対戦アクションでぶっとばせ!!
▲悪魔の実の能力者も続々登場
▲ゴムゴムの戦斧!! 悪い奴をブッ倒せ!
△あの名舞台をステージで再現!
三千世界
▲三千世界! 大剣豪になるまで負けねェ!
▲クソ野郎! くらえ羊肉ショット!!
From TV animation
ONE PIECE
グランドバトル!
GRAND BATTLE!
予約購入者先着!!
"DOSKOI PANDA オフィシャル海賊バンダナ" プレゼントキャンペーン実施中!!
詳しくは店頭のポスターを見てね!
DOSKOI PANDA
数に限りあり! 急げ!!
2001年3月15日発売
5800円(税別)
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
© 尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション © BANDAI 2001
PlayStation
デジモンワールド
デジタルカードアリーナ
好評発売中!
標準価格:¥5,800
© 本郷あきよし・東映アニメーション
© BANDAI 2000
TV「デジモン　アドベンチャー02」で大人気の新デジモン50体以上追加で、育てたデジモンをパーティーに組み込むことが可能。
PlayStation
ポケットデジモンワールド
クール&ネイチャーバトルディスク
好評発売中!
標準価格:¥2,800
© 本郷あきよし・東映アニメーション
© BANDAI 2001
「育てる」「戦う」「冒険する」のポケットステーション専用第3弾!
今回は、「氷」と「自然」のデジモンが登場する。
(他のシリーズともリンクさせて遊ぶこともできるぞ。)
PlayStation 2
機動戦士ガンダム
好評発売中!
標準価格:¥6,800
© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 2001
スーパーリアリズムを追及した20世紀最後の「ガンダム」が、PS2で蘇る!? 「一年戦争」の世界観を忠実に再現。(あの感動がふたたび…)
詳しくは 03-3847-5090
【受付時間／月～金曜日(祝日を除く)10時～16時】
バンダイゲームステーションまでお問い合わせください。
株式会社バンダイ
コンシューマ事業部
BANDAI

これが、新世紀モンスター育成バトルだ!

あの「モンスターファーム」が、プレイステーション2の機能をフルに使ったニュータイプ3Dグラフィックで、いよいよ新登場。今度は、CDだけでなくDVDからもモンスターが誕生するぞ。
さあ、キミはどんなモンスターにめぐり会い、どう育てるだろう?キング オブ モンスターへの道は、けわしいぞ!

CDやDVDから200種類以上のモンスターが誕生!

5つの地域からモンスターを育てるファームが選べるぞ!

バトルシーンは多彩なカメラワークで迫力いっぱい!

オシャレなメガネや帽子でモンスターの能力もアップする!?

このソフトは下記コンビニエンスストアでも予約受け付け中です。

7-ELEVEN / FamilyMart / K / サンクス

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

CD・DVDから
誕生、愛情、最強!
MONSTER FARM
モンスターファーム™
2001年3月22日発売
標準価格 6,800円（税抜）
PlayStation®2
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
予約特典キャンペーン実施
予約すると「パンドラディスク」がもらえるぞ!!
今、『モンスターファーム』を予約して買うとCDからモンスターを誕生させる
『モンスターファーム』ならではの特典「再生する度に何かが起こる
秘密のCD『パンドラディスク』」をプレゼント。謎が謎を呼ぶ初回特典
『パンドラディスク』を手に入れたい人は、今すぐお店に急げ!!
※予約購入の際には、店頭にてテクモ指定予約特典CDが付くか必ずご確認ください。
パンドラディスク
レアモンスター誕生CD
PS2版モンスターファームと
同時発売
モンスターファームジャンプ™
2001年3月22日発売
標準価格 2,800円（税抜）
PS2版モンスターファームで何かが起こる!?
テクモ株式会社 〒102-8230 東京都千代田区九段北4丁目1番34号 お問い合わせ専用電話 03-3222-7630（土・日・祝日を除く15:00～18:00）
テクモインターネットスタジオ http://www.tecmo.co.jp
テクモホットライン 03-3222-7550
©TECMO, LTD. 2001
※ゲーム画面は開発中のものです。

PlayStation®2
ここから始まる、メカアクションゲームの超進化系!!
この充実の内容で、この驚きの価格
特別価格 1,800円(税抜)
● メカデザインコンセプトは大河原邦男氏
● 戦闘では最大6機のPF(パンツァーフレーム)が入り乱れる
● 豪華声優陣によるストーリー演出
● プレイヤー自身が新兵器開発を決める
● 4月発売の本篇予告ムービー収録
● 設定資料やレアイラストが見られるグラフィティモード
● 序章篇でしか手に入らない特別な機体と武器を収録
● セーブデータを本篇にコンバート可能
好評発売中!!
機甲兵団 J-PHOENIX ジェイ・フェニックス 序章篇™
百機斬りキャンペーン実施決定!!
賞品
エースパイロット賞 J-PHOENIX特製フィギュア(写真) 1名
オペレーター賞 出演声優寄せ書きサイン(井上喜久子、岩男潤子 大塚明夫、白石妙子、鈴木勝美、関智一、立木文彦 長嶋雄一、山寺宏一) 3名
開発参謀賞 大河原邦男氏サイン付出力原画 10名
諜報部員賞 デジタルカメラ「スティックショット」 20名
スナイパー賞 クオカード3,000円分 100名
選考方法
期間内応募者の中から高いスコア順に各賞をプレゼント。同スコアの場合は先着順となります。
応募要項
ハイスコアの画面をカメラもしくはデジタルカメラで撮影して頂き、プリントアウトしたものをお名前・住所・年齢・電話番号・ゲームの感想を添えて下記の住所にお送りください。
※発表はタカラのホームページにて4月中旬にお知らせします。
応募先
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
株式会社タカラ CS事業部
「機甲兵団J-PHOENIX 百機斬りキャンペーン」DP係
エースパイロットには世界にひとつしかないJ-PHOENIX特製フィギュアをプレゼント!!
—あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
© TAKARA CO., LTD. 2001
● たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
"PS" ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA®

GAME INDEX

PS2

ア アーマード・コア2 アナザーエイジ ……24
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT ……204
エヴァーグレイス２ ……88
A列車で行こう2001 ……85・202・204
EXTERMINATION（エクスターミネーション）…80・204
NBAライブ2001 ……84
エンドネシア ……167
鬼武者 ……40
カ 風のクロノア2〜世界が望んだ忘れもの〜 ……16
機甲兵団J-PHOENIX ……174
機甲兵団J-PHOENIX 序章篇 ……174
ギャロップレーサー5 ……161
決戦Ⅱ ……20
ゴルフパラダイスDX ……199
サ GENERATION OF CHAOS（ジェネレーション・オブ・カオス） ……28
Shadow of Memories（シャドウ オブ メモリーズ） ……60
首都高バトル0（ゼロ） ……66・203・204
スーパーマイクチャン ……165
Z.O.E ZONE OF THE ENDERS ……48
タ タイピング泪橋 あしたのジョー 闘打 ……166
Check-i-TV（チェキィティービー） ……190
tsugunai〜つぐない〜 ……120
Devil May Cry（デビル メイ クライ） ……12
電車でGO！3 通勤編 ……203・205
トゥルーラブストーリー3 ……154
ドナルドダック レスキュー大作戦!! ……203・204
ハ バイオハザード コード：ベロニカ 完全版 ……8
バイオハザード５周年記念スペシャルパッケージ ……178
パイロットになろう！2 ……78・202・204
花と太陽と雨と ……152
パラパラパラダイス ……82・203・204
パワフルゲーム工房 BASIC STUDIO ……160
PHASE PARADOX（フェイズ パラドックス） …168
BLOODY ROAR 3 ……116
ボクと魔王 ……92・202・204
マ マジカルスポーツ 2001甲子園 ……167
MIDNIGHT CLUB〜STREET RACING〜 ……204
メタルギアソリッド２ サンズ・オブ・リバティ …54
モンスターファーム ……158
ラ Love Songs アイドルがクラスメ〜ト ……34
ルナティックドーン テンペスト ……108
ワ ワールドサッカー ウイニングイレブン5 …70・203・205

PS

ア アイシア ……102
アフレイドギア・アナザ（仮） ……159
iモードもいっしょ〜どこでもいっしょ追加ディスク〜 …188
エミーリア ……162
エムブレムサーガ ……96
音楽ツクール３ ……205
カ カプコン ジェネレーション第2集 〜魔界と騎士〜（カプコレ） ……165
ガンパレード・マーチ ……195
クレオパトラ フォーチュン ……167
KONOHANA：True Report ……164
サ ザ・心理ゲーム10 ……167
三洋パチンコパラダイス5〜ウキウキ大漁旗〜 …167
Sister Princess（シスター・プリンセス） ……74・203・205
実戦パチスロ必勝法！DISC UP ……165
SIMPLE1500シリーズVol.58 THE すもう ……165
SIMPLE1500シリーズVol.59 THE 推理〜IT探偵：18の事件簿〜 …167
SuperLite1500シリーズ 上海 DYNASTY ……165
ゼラちゃんパズル ぴたっとペア ……205
タ Dance Dance Revolution 4th MIX ……205
天空のレストラン Hello!Project ver. ……83
ときめきメモリアル2 Substories Leaping School Festival ……156
ときめきメモリアル2 対戦ぱずるだま ……203・205
Tony Hawk's PRO SKATER2 ……205
ハ バイオハザード ガンサバイバー(カプコレ) ……165
バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王 …150
パズニック ……165
FEVER4 SANKYO公式パチンコシミュレーション …170・205
ぶっつぶし ……205
ふりむけば隣に ……163
プレイで覚えるシリーズ7 プレイで覚えるTOEIC TEST 語句でるでる1700 ……205
From TVanimation ONE PIECE グランドバトル！ 167・205
ボルフォス ……122
マ 無敵王トライゼノン ……203・205

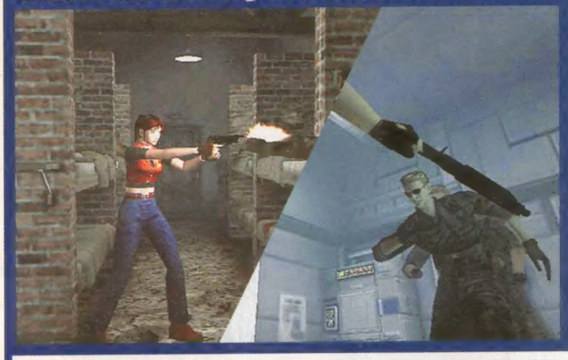
各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MC2…PS2専用メモリーカード、MT…マルチタップ、MT2…PS2専用マルチタップ、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃PlayStation

CONTENTS

2001/03/23 Vol.172

DENGEKI PlayStation2



8 バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

発売直前、巻頭特集!! 登場人物の相関図からストーリー、システムまで、押さえておきたいポイントを再チェック！

12 Devil May Cry（デビル メイ クライ）

アクションからシステムまで、『ベロニカ 完全版』同梱の体験版を徹底解析!!

16 風のクロノア2 〜世界が望んだ忘れもの〜　20 決戦Ⅱ　24 アーマード・コア2 アナザーエイジ

攻略Station

40 鬼武者

48 Z.O.E ZONE OF THE ENDERS

徹底攻略第2弾！ いよいよ後半戦へ突入!!

54 メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ

基本から上級プレイまで『初体験版』をとことん攻略!!

60 Shadow of Memories（シャドウ オブ メモリーズ）

66 首都高バトル0（ゼロ） など 旬の攻略情報満載

電撃特報

28 GENERATION OF CHAOS（ジェネレーション・オブ・カオス）

新キャラクターの情報を独占入手！ RPGモードの戦闘システムも徹底解説だ!!

34 Love Songs アイドルがクラスメ〜ト

SPECIAL

168 PHASE PARADOX（フェイズ パラドックス）

170 FEVER4 SANKYO公式パチンコシミュレーション

174 機甲兵団 J-PHOENIX

GO GO RPG

88 エヴァーグレイス 2

数々のアイテムを装備してキャラを強くする！ 新感覚のA・RPGが帰ってきた!!

92 ボクと魔王　96 エムブレムサーガ など

電撃SOFT STATION

150 バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王

152 花と太陽と雨と など新作情報満載！

4色奴隷 ……112
電撃プレイクエスチョン ……116
ウラワザ データベース ……126
DPSコロシアム ……126
まんがはじめて物語『天空のレストラン Hello!Project ver.』 …127
電撃コラムス ……131
PSの奴隷 ……135
読者アンケート ……146
読者プレゼント ……147
電撃NEWS STATION Part1 ……178
電撃NEWS STATION Part2（他機種情報登場）…180
電撃DVD STATION ……184
電撃MONO STATION ……186
電撃NETWORK GAME STATION ……188
電撃ｉモードSTATION ……194
電撃INFORMATION ……196
電撃RANKING STATION ……200
DPSソフトレビュー ……202
新作ソフトバイヤーズガイド ……204
次号予告・広告INDEX ……207
新作ソフトスケジュール ……208

©Satomi Iwase／Media Works Inc. ©CAPCOM CO.,LTD. 2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN ALL RIGHTS RESERVED. ©2001 IDEA FACTORY ©2001 From Sofware,Inc. ©2001 Sony Computer Entertainment Inc. ©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. 撮影：牧田優一

人々よ『ベロニカ』の謎に

発売直前！ ストーリーとシステムを最終チェック!!

シリーズ最大のボリュームを誇るシナリオと練り込まれたシステムが魅力の『ベロニカ』。発売まで2週間を切った今回は、キャラがおりなす恐怖と感動のストーリーと、気になるシステムを紹介しよう！

3/22	バイオハザード コード:ベロニカ完全版
A・AVG	●カプコン ●¥6,800 ●MC2（77KB）

BIO HAZARD -CODE:

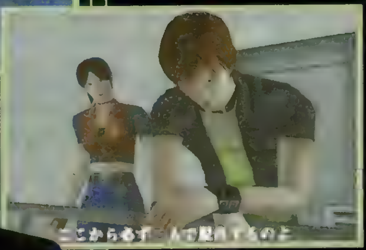
©CAPCOM CO.,LTD.2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED.

挑め!!

STORY ストーリー&キャラを発売直前におさらい!

Prologue

ある日クレアは、消息不明の兄・クリスがヨーロッパにいることを知る。単身、ヨーロッパへ飛んだクレアはアンブレラのパリ研究所へ潜入するが、奮闘むなしくロドリゴに捕らえられ、南米のロックフォート島へと移送されてしまう。しかし、クレアが牢屋へ入れられた直後、刑務所は謎の組織の襲撃を受けて壊滅的なダメージを受ける。その際、負傷したロドリゴはクレアを解放。これにより、彼女は島からの脱出を試みるのだが……。



ACT 1 極限状態で出会うクレアとスティーブ…

ロドリゴに解放されたクレアは、謎の少年・スティーブと出会う。周囲にゾンビが徘徊する危険な状況の中、協力し合いながら脱出するための手段を探すクレアとスティーブ。だが、2人を狙うアシュフォード兄妹の攻撃は激しさを増していく。果たしてクレアとスティーブは、島から脱出できるのだろうか?

ACT 2 クレアたちの前に立ちはだかるアシュフォード兄妹の謎…

ロックフォート島の支配者である、アルフレッドとアレクシア。孤島の司令官という閑職に追いやられているアルフレッドが、企んでいる計画とは何なのか? そして、ほとんど人前に姿を現さないアレクシアに隠された秘密とは?

ACT 3 復活した裏切り者・ウェスカーが狙うのはクリス?…それとも…?

クリスはクレアを救出するべく、ロックフォート島に潜入。そこでクリスは、「1」の最後で、タイラントに殺されたはずのウェスカーと遭遇する。かつて、クリスの活躍によって計画を邪魔されたウェスカーは、クリスに対して敵意をむき出しに襲いかかってくる。今再び、生死をかけた激闘が始まろうとしていた……。

感動と衝撃の物語を自分の目で確かめよう!!

Veronica-完全版

SYSTEM システムを構成する主な要素を徹底解剖!!

これまで紹介してきたキャラクター、モンスター、武器と並んで、練り込まれたシステムも大きな魅力の『ベロニカ』。発売前に、今まで紹介できなかった基本的なシステムを大紹介。熟読して、発売に備えておこう。

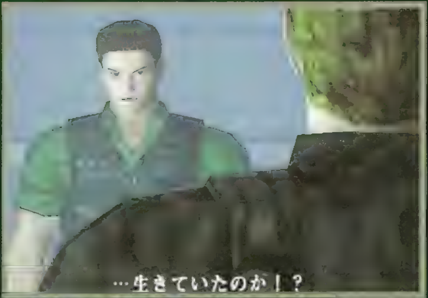
プレイモード

プレイモードで最も特徴的な「後追い」システムを詳しく紹介。それとあわせて、ゲームの各難易度の内容も公開するぞ!

後追いシステム

2人のキャラを順番に操作!

『ベロニカ』で採用された「後追い」システムは、クレアとクリスを特定の順番で操作するというもの。それぞれのパートでの行動が、お互いのプレイ内容に影響を与え合っているのだ。ではどのような影響を与えているのかをチェックしていこう。



▲クリスがクレアのあとを追うようにしてストーリーが展開していく。ドラマチックな展開は必見だ!

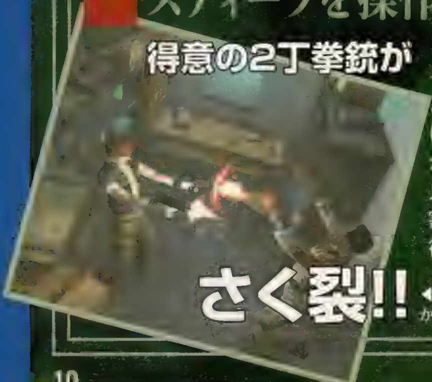
■プレイヤーキャラはそれぞれのパートで変わる

本編はクリス編とクレア編に分かれており、各パートではそれぞれを操作することになる。操作方法などの基本システムは、まったく変化はないので違和感なくプレイできるハズだ。2人のストーリーは微妙に時間軸がずれているので、一方のパートで謎だったことが、もう一方のパートで明らかにされるようになっているのだ。

▲最初はクレアを操作することになる。ここで基本操作を覚えるようにしよう。

▶クレア編終了後、クリス編に切り替わる。このあともさらに交互に切り替わっていくのだ。

■スティーブを操作する場面もある!



クレアとクリス以外にも、スティーブを操作できるパートもあるのだ。どこでスティーブ編に切り替わるかは、まだ明かすことはできない。しかし、スティーブは主要キャラの1人なだけにストーリー上、重要な役割を果たすのは間違いないだろう。彼の活躍にも期待しよう。

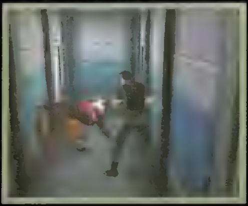
◀スティーブの得意とする2丁拳銃が火を噴く。かなり攻撃力が高そうだ。

■クレア編のプレイによってクリス編の内容が変化する

クレア編とクリス編では、2つのパートがお互いに影響を与え合い、プレイ内容がいろいろと変化する。ここでは、大きく変化する3つの内容について紹介。どの内容も、プレイに大きく関わる重要なことだぞ。

変化その1 出現するモンスターが違う!

クレア編とクリス編とでは、同じマップでも出現するモンスターが違う。クレア編でモンスターを全滅させたはずの場所でも、クリス編では違うモンスターが襲いかかってくることもあるのだ。一瞬たりとも気が抜けないぞ!



▶クリス編ではクレア編よりも強い敵が登場する?

変化その2 取りそこねたアイテムが入手不可能に!!

クレア編で取り逃した、マップ内にある特定のアイテムの中には、クリス編で入手することが不可能になってしまうものもある。それが武器や弾薬であった場合、クリス編の難易度が上がってしまうため、プレイ時には注意が必要だ。

◀貴重なアイテムを取り逃すことだけは避けたいところ。

変化その3 新たなマップが出現する!!

マップの中には、クリス編で初めて移動可能になる場所がある。同じマップ内でもクレア編とクリス編とでは構造が変わっている場所があるので、新鮮な感覚でプレイすることができるのだ。

◀『1』の洋館とよく似た場所を発見! ここはいったい…!?

ゲームの難易度

難易度は全部で3段階ある!

難易度は、NORMAL、EASY、VERY EASYの3段階。自分の腕に合わせて難易度を変えることが可能!

各モードの詳細

NORMAL	基本となるモード
EASY	手に入る弾薬の数がNORMALの2倍。アイテムBOXの中に回復アイテムが最初から入っている。手に入るインクリボンの数が2倍
VERY EASY	敵が弱い。プレイヤーの体力がNORMALの2倍。手に入る弾薬の数がNORMALの2倍。アイテムBOXの中に最初から強力な武器と回復アイテムが入っている。回復アイテムの効果が2倍。インクリボンが無限にある

▲初プレイで難しいと感じた人は、EASYかVERY EASYでプレイしてみるとイイぞ。

キャラの操作

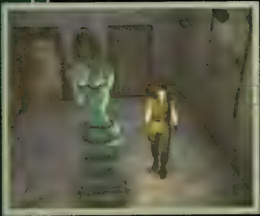
キャラの操作方法をコントローラの図とともに紹介。下の操作方法は、操作タイプAの場合で、これ以外にもコンフィグで操作方法を変更可能だ。

タイプAの操作方法

■移動系操作■

『バイオ』シリーズ独特の移動方法は『完全版』でも健在

キャラの移動する方向は、従来のシリーズと同じで、キャラの向いている方向＝✚キー上となる。だから、クレアが画面下を向いている状態でも前に進みたい場合は、✚キーの上を押すのだ。



◀ラジコンを操作する感覚に近い。慣れるとかなり快適に動けるようになるぞ。

『3』のクイックターンを採用！

✚キーの下と×ボタンを同時に押すと、キャラが素早く真後ろを向く。これを利用すれば素早く方向転換することが可能で、敵の攻撃などの緊急回避としても重宝するぞ。

▲敵に接近されてもこの操作で回避できるぞ。

■攻撃系操作■

武器を2方向に構えることができる！

銃系の武器の中には、2丁同時に発砲できるものがある。これらの武器は、敵が複数いた場合、2方向を別々に撃ち分けることも可能だ。状況に応じて撃ち方を選ぶ判断力が要求されるぞ。

▶1体の敵に対して、2丁同時の集中攻撃がヒット！

上・中・下に攻撃可能！

武器による攻撃は、上・中・下段の3方向に撃ち分けることができる。姿勢の低い敵に対しては下段攻撃で対処する、といったように敵がいる方向に応じて使い分けよう。

◀倒れている敵には下段攻撃で追い打ちだ。

ステータス

ステータス画面では、キャラの状態やアイテムの管理、マップのチェックをすることになる。

キャラのステータス

心電図の色で体力をチェック

キャラの体力はステータス画面の心電図の色と、FINE（良好）、CAUTION（要注意）、DANGER（瀕死）、POISON（毒）の文字で判断できる。これに加えキャラの姿勢も変化するため、キャラの残り体力は一目瞭然だ。

▲敵の攻撃を受けたあと、キャラの姿勢が変化したら危険な証拠。この状態で敵と遭遇したら大ピンチに……。姿勢が変わったら回復アイテムを使おう。

マップ画面

迷ったときの必需品！

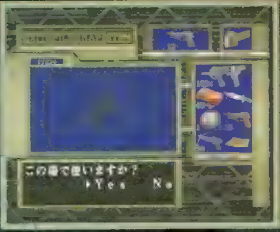
マップ画面を開くと、キャラが現在いる位置がマップ上に表示される。部屋の名前はもちろん、開く扉や開かない扉まで表示されるので、かなり使いやすいぞ。

▲マップは縮小や拡大することも可能。

アイテム管理画面

所持アイテムを管理&使用

ステータス画面右に、キャラが現在持っている全アイテムが表示される。もちろんアイテムを調べることも可能。アイテムの使用はすべてここで実行することになるのだ。



▲アイテムの所持数には限界があるぞ。

アイテム

ゲームに登場するアイテムは、武器、回復、キーアイテムの3系統に分かれており、それぞれ用途が違う。3種類のアイテムを使いこなすことでクリアへの道が開かれるのだ。

武器アイテム

多彩な武器で敵を撃て！

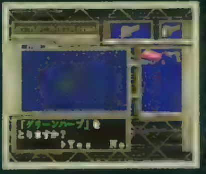
装備可能な武器&弾や改造用の強化パーツの総称。現在8種類以上の武器が確認されているが、これ以外にもまだまだ強力な武器が、多数用意されている。だが、武器のほとんどは弾がなければ使用できない。

◀武器は装備しないと、使用することができない。

回復アイテム

唯一の体力回復源

体力を回復できるアイテムは、救急スプレーとグリーンハーブの2種類。これ以外にキャラの体力を回復する手段はないので、ある意味、武器アイテムよりも貴重なアイテムといえるだろう。

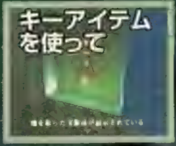


◀シリーズおなじみのグリーンハーブ。調合もあるぞ。

キーアイテム

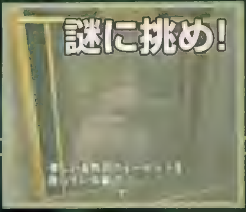
ゲームを進めるために必要不可欠

仕掛けをはじめとする謎を解くために必要なアイテム。取り忘れると先に進むことができない。



▲アイテムを入手し…。

▼マップ内にあるヒントを頼りに、数々の謎を解くのだ！



撃つ!! 斬る!! 跳ぶ!!
体験版で可能なアクションを

Devil May Cry
デビル　メイ　クライ

完全分析!!

夏予定	Devil May Cry デビル メイ クライ
ACT	●カプコン　●¥6,800　●MC2(KB数未定)

「コード：ベロニカ完全版」に同梱される体験版を完全解析!!　主人公ダンテの全アクションを誌上公開するぞ!!

デビルハンター・ダンテを操り、銃で、剣で、そしてその身に秘められた悪魔の力で、なみいる悪魔をなぎ倒していくスタイリッシュ ハードアクション『デビル メイ クライ』。今回はついに明らかになった魔人モードを含め、体験版で可能なダンテのアクションを徹底解析。壮絶アクションをその目で体験せよ!!

魔人変化
体験版でも可能!! 魔人モードの秘密がついに判明!!

これまで、詳細は謎に包まれていた主人公ダンテの特殊能力、「魔人モード」。これが今回、体験版でも使用できることが確認できたぞ。その方法とは、魔力ゲージがMAX(詳しくは下のコラムを参照)のときにL1を押すだけ。これで魔力解放状態となり、すべての攻撃がパワーアップするのだ。そしてこの状態である特殊な操作をすることにより、ダンテはその身を〝魔人〟の姿へと変化させる!!　そこからさらに、2つの特殊攻撃を繰り出すことが可能になる。体験版では、ほとんどのザコを一撃で粉砕するほどの威力を誇っていたぞ。また、威力の高さだけでなく、ド派手な演出には目を見張るばかり。まさに究極の奥義と呼ぶにふさわしい攻撃となっているのだ。

◀魔力ゲージがたまったら、魔人モードへの変化が可能になる。敵に囲まれたときに使おう!!

▼魔力ゲージ解放中は、ダンテの身の周りを青白い光がとり囲む。ちなみに、発生中は左上の魔力ゲージが減り始めるぞ。

L1で魔力解放!!

魔力ゲージがたまった状態でL1を押す。すると青白い光がダンテを包み込んで、彼の魔力が解放される!!

解放中は全攻撃がパワーアップ!!

魔力解放中は、通常の銃や剣での攻撃も青白い光をまとい、威力もスピードもアップする。とくに銃の連射攻撃は超強力だ!!

◀解放中の通常攻撃だけでも、かなりの威力を誇る。

魔人モード発動の条件とキャンセルについて

魔人モードになるために必要な魔力ゲージ(画面左上)は攻撃とともにたまっていき、MAXになるとL1で魔力解放が可能になる。解放するとゲージが減り始め、0になると自動的に通常モードに戻るのだ。また、魔力解放中にもう一度L1を押すと、中断することもできる。魔力が0になる前に中断すれば、次に魔人モードを使えるようになるまでの時間を短縮できるぞ。

▲画面のゲージは体力(0になるとゲームオーバー)と魔力のみ。常に気を配っていよう。

さらに!! 特殊な操作で…

▼魔力解放中にある操作をすることで、ダンテは〝魔人〟へと姿を変える!!

魔人化!!

電撃攻撃

腕から強力な電撃を放出して攻撃。悪魔を焼き尽くす。電撃の射程距離は長く、敵がどこにいようが、攻撃を加えることが可能だ。

魔人化中は2つの特殊攻撃が可能!!

回転アタック

魔人モードでの近接攻撃ともいえるのがこの回転アタック。最も近い敵へ向け、体を回転させながら強力な体当たり攻撃を食らわせるのだ。

すべての悪魔をなぎ倒す!!

© CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.

※記事中の操作法やコマンドは「コード：ベロニカ完全版」に同梱される「トライアルエディション」のものです。製品版では変更される可能性があります。

SLASH 斬る

絶大な威力を誇る近接攻撃の数々!!

通常攻撃

ダンテの攻撃の基本となる近接攻撃!!

△ボタンを押すと、ダンテは背中に背負った巨大な剣を使って攻撃する。射程は短いが、剣攻撃は基本的に構え(R1)なくても使用できるので、最も使用頻度が高くなるハズだ。

▲剣攻撃は出が早く、構えがいらないのでとっさのときにすぐ出せるのが強み。

▼最初の攻撃がヒットしたあと、続けて△を押すと、斬り返しがヒット。

▲さらにボタンを押せば逆方向に斬り返す。3連斬コンボの完成だ。

ボタン連打で3連斬!!

通常の斬り攻撃は、連続で押せば3ヒットコンボとなる。これだけでも威力は抜群。また、2回ヒットさせたあとで別の攻撃(突きなど)を出すなど、応用範囲も広い。

斬り上げ

剣で斬り上げ、敵を頭上に浮かせる! 空中コンボの要となる技!!

構えた状態から左スティック後ろ方向+△で、剣を下から大きくスイングさせ、敵をすくい上げる。ここから銃撃や斬り上げジャンプなどへつなげれば、空中コンボの完成!!

◀▶斬り上げがヒットすると、敵は空中に浮かび上がる。ここからさまざまな攻撃へと、つなげることが可能なのだ。

突き

一直線にダッシュしながら進行方向にいる敵を粉砕!!

構えていない状態で、左スティックを入れながら△を押すと、入力したスティックの方向に向けてダッシュ突きを繰り出す。威力が高いぶん、スキも大きいので注意しよう。

◀▲ダッシュの移動距離は長いので、敵が密集していればまとめて攻撃を与えられる。敵に取り囲まれたら、これで突破口を開けるぞ。

斬り上げジャンプ

斬り上げながら、敵とともに大きくジャンプ!!

斬り上げの動作をしながら、自らもジャンプする攻撃。ジャンプ自体にかなりの跳躍力があるので、空を飛んでいる敵に対する直接攻撃としても利用できそうだぞ。

◀▲斬り上げから斬り上げジャンプへとつなげることも可能。さらにジャンプ後、斬り下ろし攻撃を加えることもできるぞ。

ジャンプ斬り

大きくジャンプして剣を大上段から振り下ろす!!

×でジャンプしたあとに攻撃をすると、敵の頭上から剣を振り下ろすジャンプ攻撃となる。2段ジャンプと組み合わせれば、はるか上空にいる敵を直接攻撃することも可能だ。

▲▶自らの体重を乗せ、渾身の一撃を悪魔の頭上に振り下ろす。斬り上げと組み合わせれば、強力なコンボとなるぞ。

『デビル メイ クライ』のスゴさは、カッコよさや爽快感だけではない!! ここでは、体験版のプレイで判明した数々の魅力や見どころについて、詳しく紹介していくぞ!!

まだまだある!! 『デビル メイ クライ』のスゴイところ 6連発!!

#1 移動方式が斬新&革新的!! 直感的な動きが可能に!!

移動は、「バイオ」シリーズでおなじみのラジコン操作(✚キー上で移動、左右で旋回)ではなく、左スティックを倒した方向へ直接移動するようになっている。しかも、移動中にカメラアングルが変わっても、左スティックを放さない限り進行方向が維持されるので、直感的な操作が可能なのだ。

▲突然のカメラアングル変更に、戸惑うこともない。

▼2段ジャンプを利用すれば、思わぬ場所に登れることもある。

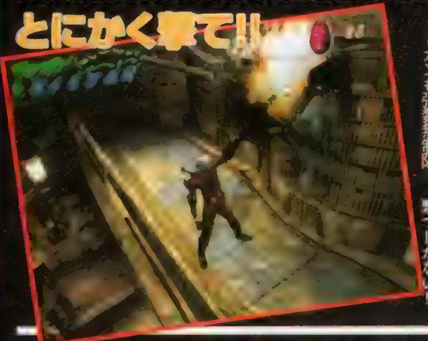
▲ジャンプを駆使して高い位置を取れれば、戦闘も有利に。

DENGEKI PlayStation2

SHOOT 撃つ 弾数無制限の銃撃アクション!!

通常射撃 ロックオンした敵にファイア!!

R1ボタンを押して銃(2丁拳銃)を構えたときに、□または○ボタンを押すと通常射撃が可能だ。1発の威力は剣よりも低いが、連射が可能なうえに中～遠距離からでも攻撃できる。弾数無制限なのでひたすら連射をすれば、敵を寄せつけないほどの弾幕を張ることができる!



◀体験版で使用可能なもう1つの銃・ショットガンも弾数無制限! 撃つしかない!!

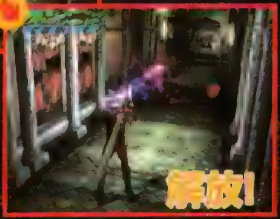
移動射撃 間合いを保ちながら撃てる!!

通常射撃をしながら左スティックを動かすと、銃を撃ちながら移動することができる。敵が接近してきた場合、うしろに移動しながら撃てば、敵との間合いを一定に保ったまま攻撃することが可能! 敵の攻撃の死角に回り込みつつ攻撃する戦法も、体験版では有効だったぞ。

◀軽快なステップで移動射撃する姿はカッコイイのひとこと! 病みつきになるぞ!!

タメ撃ち 連射はできないが1発が強力!!

銃を構えた状態で、□または○ボタンを押しっぱなしにするとタメ始める。その後、ボタンを放すと青い銃弾を発射するのだ。コマンドの性質上、連射はできないが威力は通常射撃時の1発よりも高い。タメながら歩き、敵が出現した瞬間にタメ撃ちで先制攻撃という戦法が使えるぞ。



▲銃が青く光ったら、タメ撃ち準備が完了した合図だ。

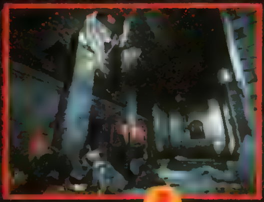
▶○もしくは□ボタンを放すと、強力な青い弾が光の尾を引いて飛んでいく!!

JUMP ジャンプ 多彩なジャンプを使い分けろ!!

2段ジャンプ

このアクションをフル活用してさらなる場所へ!!

壁など足場になるものの前で、2回連続で×ボタンを押すと、2段ジャンプする。高い場所のほとんどは、2段ジャンプでしか移動することができないので、移動時に非常に重宝するアクションだ。



◀天井の穴の上に部屋があるようだ。壁に向かって2段ジャンプをすると…。

▶なんと、穴の上にたどり着いた! これで新たな場所に行ける[illegible]

場所によるジャンプの変化

場所によって自動的にジャンプの種類が変わる!!

同じジャンプでも、場所によってジャンプの種類が自動的に変わる場合がある。平地で×ボタンを押すと、通常のジャンプ。しかし、離れた足場の淵に立って×ボタンを押すと、飛ぶ距離が非常に長い大ジャンプに変化する。ボタン1つで、多彩なアクションが楽しめるシステムといえるだろう。

▲大ジャンプなら、距離の離れた2つの足場の間も、軽々と移動できるのだ!

回避行動 ダンテ唯一の防御手段

前方&後方ジャンプ 敵との間合いを変えて攻撃をよける

構えているときに、左スティックをダンテの正面方向に倒しながら×ボタンを押すと前方ジャンプを、ダンテのうしろ方向に倒しながら×ボタンを押すと後方ジャンプを出せる。前方ジャンプは敵の攻撃を飛び越えながらよけ、後方ジャンプはうしろに飛んで敵との距離を広げつつ、攻撃を回避するのだ。

◀前方ジャンプで敵の頭上を飛び越えて、敵をやり過ごした!

横転 直線的な攻撃を回避するのにうってつけ

構えているときに、ダンテが向いている方向の左右どちらかに、左スティックを倒しながら×ボタンを押すと、左右に横転する。ダンテに対して直線的に繰り出されてくる敵の攻撃は、このアクションで簡単によけることができる。「防御」という操作がない「デビル～」にとって、かなり貴重なアクションといえる。

◀横転を連続で出して、複数の敵の間を縫うように移動することも可能。

#2 体験版で使用可能な武器は3つ!!

体験版で使用可能な武器は、2丁拳銃、ショットガン、剣の3種類。2丁拳銃とショットガンは中～遠距離用武器で、剣は近距離用武器として使うのだ。体験版では、2種類の銃で離れた場所から攻撃し、威力の高い突きで一気に間合いをつめながら攻撃する、といった戦法が有効だった。製品版では、上記の3種類以外にも武器が登場するかどうかは不明だが、続報が入りしだい公開していくぞ。

◀[illegible]ら気持ちイイのだが…。

#3 2つの戦闘モードがある!!

体験版のオプション画面で、「エアモード」と「テラモード」という2つのモードが確認できた。「エアモード」はスピード重視のモードで「テラモード」に関しては選択不可能だった。2つのモードを戦闘やマップの状況に応じて、使い分ける戦略性があることは間違いなさそう。

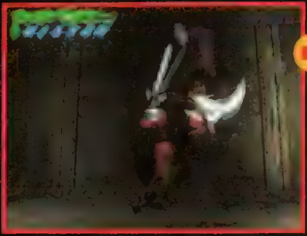
「テラモード」とは!?

▲「テラモード」は「エアモード」とは対称的にパワー重視?

COMBO 連続技 各種アクションをつなげてコンボ作成!

斬り上げ → 2丁拳銃 最もお手軽なコンビネーション

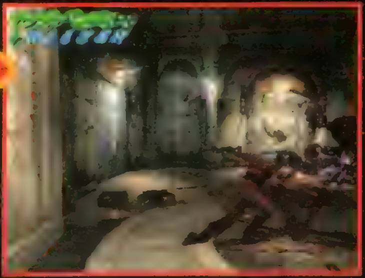
剣で敵を斬り上げて、空中に浮いたところを狙い2丁拳銃で攻撃する連続技。斬り上げたあと、◎もしくは□ボタンを押すだけで連続技になるので、お手軽だ。



◀▲斬り上げがヒットして敵が浮いた! すかさず2丁拳銃を連射だ! ちなみに、斬り上げを2回当ててから、銃撃することもできるぞ。

2回斬り → 突き 剣のみのシンプルな連続技

◀△ボタンを2回押したあと、素早く敵の方向に向けて左スティックを倒す。
▼最後の突きがヒットしてコンボ完成!



通常斬りを2回出したあと突きを出す連続技。操作と見た目はシンプルだが、すべての攻撃が剣で構成されているので、威力が高いのが魅力的だ。

斬り上げジャンプ → 斬り下ろし

上下に移動しながら敵を斬る!! ヒット数は少ないが威力抜群のコンボ!!

斬り上げジャンプで敵を浮かせつつ空中に跳び上がったあと、下に降りながら敵を斬り下ろすという豪快な連続技。2つの技のみというシンプルな構成だが、それぞれの技の威力が高いので、破壊力は非常に高い。なお、体験版ではザコクラスの敵は、この連続技だけで倒せたぞ。また、斬り上げのあとに、この連続技につなげることも可能。

◀剣を下から上に振り上げ、その勢いで敵を攻撃しつつ空中へ大きくジャンプ!

▲ジャンプの頂点に達したら、全体重をかけながら敵に向かって剣を振り下ろす。このあと、敵はバラバラに……。

2回斬り → 斬り上げ → 2丁拳銃 流れるような多段コンボ!!

◀△ボタンを2回押したあと、すぐに斬り上げのコマンドを入力する。成功すると…。
▼斬り上げがヒットして、敵が高く浮いた!

2回斬りから斬り上げを当てて敵を浮かせたあと、2丁拳銃をたたきこむ。成功すると見た目が派手なうえに、流れるように敵を攻撃できるため、非常に気持ちがいいぞ!

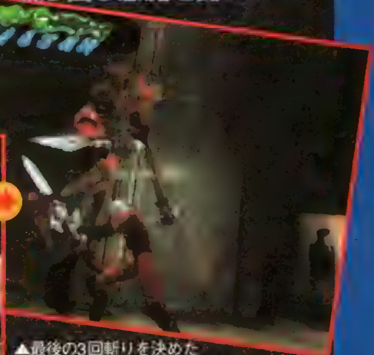
▲2丁拳銃を乱れ撃ち! 敵が地面に落ちる前に撃ちまくれ!!

斬り上げ → 斬り上げ → 3回斬り 鋭い斬撃を5回連続で繰り出し悪魔を討つ!

斬り上げで浮かせた敵にもう1度斬り上げを当てて浮かせ、さらに3回斬りをたたきこむという、豪快な連続技だ。ちなみに、最後の3回斬りを「2回斬り→突き」に変えることもできる。

▲斬り上げがヒットして敵を浮かせた! 連続技スタート!!

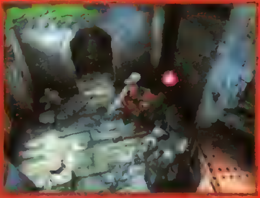
▶浮かされて無防備な敵めがけて、再び斬り上げを当てる!!



▲最後の3回斬りを決めたら、悪魔がこなごなになった!

#4 壊せるオブジェクトが存在する

マップの各所には、剣で壊せるオブジェクトが置かれている。これらを壊すと、武器やアイテムをゲットできるのだ。



▶オブジェクトを破壊後、扉を開けるために必要な「レッドオーブ」が出現。

#5 謎解きをして先へ進め!

体験版では、仕掛けの謎を解かないと先へ進めない場所もあった。仕掛けは、特定のアイテムやアクションを必要とするものなどさまざま。仕掛けを調べたときに表示されるメッセージをヒントに、謎を解く必要があるのだ。

▲わずかなヒントも読み逃さない注意力が必要だ。

#6 オープニングの美女は一体!?

オープニングで、ダンテとともに現れ、城へ乗り込む金髪の美女。ダンテと一緒にいるところを見ると味方のようだが、詳細はまったくの不明だ。体験版では彼女を操作できなかったが、製品版では操作可能なのだろうか?

▲タイトルロゴの右端に見える女性のシルエットは彼女だろうか?

次号は体験版『デビル メイ クライ』を徹底攻略!!

いよいよ発売直前!!
Boss戦初公開&システム総まとめ!

かわいらしいキャラとACTとしての完成度の高さから、ファン急増中の『クロノア2』。発売も間近な今回は、アクション要素&特殊な仕掛けを総まとめ。さらに強敵のボスを大公開!!

幻獣ビスカーシュ登場!!

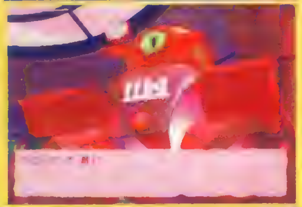
PS2の能力を生かした美しいグラフィックと、ちょっぴり感動的なストーリー、魅力的なキャラクターと三拍子そろった痛快ACT『クロノア2』。ACT初心者にも楽しめ、やり込み派の人たちにも手応え十分な奥の深い作りをみていこう。

◀▲ボス戦の直前に入る会話劇にボスを倒すヒントが隠されているかもしれないぞ!

Point1. Boss —ボス戦— 1作目を超える大迫力のボスに注目!

迫力満点のボス戦は、ゲーム中の大きな見どころの1つ。このスゴさ、ハンパじゃないぞ!

今回の相手 ビスカーシュさん



「怒りの国ガルク」で防衛システムとして[illegible]された[illegible]。クロノア一行を侵入者とみなして、[illegible]さんと[illegible]をしかけてくる。この国のボスキャラとして登場。

第1形態 トリッキーな動きにまどわされるな

巨体に似合わず、軽快にジャンプして、上からクロノアを押しつぶそうと襲いかかってくる。さらにクロノアを追いかけるミサイルまで撃ってくるのだ。トランポリンを利用して、ボスよりさらに高く跳んでみたけど…。いったい、どうやったらビスカーシュを倒せるのだろうか?

▲[illegible]、クロノア[illegible]、[illegible]

◀トランポリンを使えば、上空へ逃げられるが……

第2形態 変化してパワーアップ!

第2形態に変身したあとのボスは、フィールドの端から端まで届くほどのタイヤを装備して、クロノアをひき殺そうと迫ってくるぞ。どうする、クロノア!

巨大なタイヤで攻撃!!

風のクロノア2® ~世界が望んだ忘れもの~

ご存知主人公 クロノア

風だまを生み出すリングを手に、正義のため、そして友だちのために冒険する心優しい少年。元気で好奇心旺盛。大きな耳がトレードマーク。

3/22 ACT	風のクロノア2 ~世界が望んだ忘れもの~ ●ナムコ ●¥6,800 ●MC2 (370KB)

チェック 風のクロノア2 ~世界が望んだ忘れもの~ をPS2特選映像に収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D41 は好評発売中!! (特別定価1,000円)

Point2. 基本アクション

簡単操作で愉快なアクションがバッチリ決められるぞ！

「クロノア2」の操作は✚キーによる移動と、ジャンプ、風だまの発射のみ。複雑な操作がないのでACT初心者にも安心だ。まず、ここで紹介している基本アクションをしっかり覚えて、次のページから始まる仕掛けや不思議な敵との出会いに備えておこう！

ジャンプ とにかく跳べ！

ジャンプは、谷間を跳び越えたり、敵や敵の攻撃をよけるといったときに必須になる。また、ジャンプしたあとにボタンを押し続けておくとクロノアが大きな耳をはばたかせて、ほんの少しだけ飛距離と滞空時間をのばすことができるのだ。

▲ジャンプはもっとも基本的なアクションのひとつだ。
▶耳をはばたかせれば、わずかながら遠くまで飛ぶことができるぞ。

風だま 敵をキャッチ！

風だまを敵（一部例外除く）にぶつけると、その敵の自由を奪い、キャッチできる。キャッチした敵は、障害物や敵に投げたり、2段ジャンプするときの踏み台にしたりと、いろいろ利用できるのだ。

◀より高く跳べるぞ！

◀▲キャッチした敵を使えば、行く手をはばむ障害物を破壊することもできるのだ。

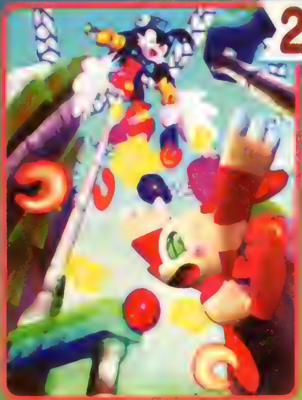
フロートボード 水上を、雪原をすべる！

水の上や、雪の上などいろいろなものの上をすべることができる便利な乗り物。このフロートボードが登場するステージは、強制スクロールになりRCG気分で楽しめること間違いなし。

▼▶フロートボードに乗っていても、ジャンプや風だまは使えるぞ！

2人プレイ ポプカと協力して難所をのりきろう！

ゲーム中に2P側コントローラのスタートボタンを押すと、ポプカが現れ、2人でプレイできるようになる。ポプカ自身は仕掛けを動かしたりできないが、クロノアを助けて大活躍してくれるぞ。



◀クロノアを2Pプレイでサポート！

ロロのおとも ポプカ

普段の口は悪いけど、内心では仲間のことを常に気にかけている、いいヤツなのだ。

Point3. アイテム紹介

冒険をサポートしてくれるいろいろなアイテムたち

フィールド上には、クロノアの冒険をサポートしてくれるアイテムがたくさん落ちている。これらのアイテムを探したり集めたりすることで、冒険はより楽しいものになるハズだ。

巫女見習い ロロ

巫女を目指してがんばっている女の子。気絶していたクロノアを介抱して以来、いっしょに旅をすることになる。

[illegible] クロノアが倒れてもここからコンティニュー可能。

コイン クロノアの残り人数が1UPする、とても嬉しいアイテム。

カギ カギのかかった扉や宝箱を開けるときに必要。1回使うとなくなる。

ハート大 クロノアの体力をハート3つ分回復。なにかと重宝する。

ハート小 こちらは、クロノアの体力をハート1個ぶんだけ回復。

[illegible] 敵を当てると割れ、中からアイテムが出てくる。

夢のかけら緑 かけらを1個獲得。100個でクロノアは1UP。

夢のかけら青 1個でかけら5個ぶんを獲得できる、おトクなアイテム。

[illegible] 出現中に取ったかけらの数が、2倍になる。

スイッチ 風だまや敵をぶつけることで操作可能な仕掛けを動かしたりできる。

★を集めよう

「2」には、1作目になかったアイテム「★」が登場。たくさん集めるといいことがあるらしいが……

© (株) ナムコ

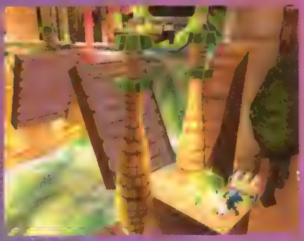
Point 4. 仕掛け

クロノアを悩ませる？　助ける？ 楽しい仕掛けがいっぱい

ゲーム中には、あっとおどろくような仕掛けがたくさん待ちかまえているぞ。初めて出会う仕掛けにはちょっととまどうこともあるかもしれないが、うまく利用すればクロノアの冒険を助けてくれるものばかり。逆に使いこなせないと先に進めない難所も多いので、その特性を覚えておこう。

スイッチ　風だまをぶつけて仕掛けを動かす

スイッチに風だまや敵をぶつけると、そのスイッチを操作できる。スイッチを操作して何が起こるかは、スイッチごとに異なるぞ。各スイッチの効果を見抜くのも、[illegible]の大きな楽しみなのだ。



▲このスイッチは前方の跳ね橋の動きを制[illegible]

トランポリン　ここで跳ねれば大ジャンプ！

▶[illegible]で大ジャンプ。はるか上空に一気に到達できる。

上に跳び乗れば、ポーンと上空に跳び上がることができる便利かつ気持ちのいい仕掛け。[illegible]には欠かせない。また、同じトランポリンでも、ジャンプする高さが異なる数種類が存在するようだ。

グミ　ぶらさがることができる不思議なもの

「グミ」は空中に浮かんだ不思議な仕掛け。風だまをぶつけると、ぶら下がることができ、その状態から[illegible]ジャンプすればもっと高い場所に移動することができる。使い方しだいで、普段は手の届かない場所にあるアイテムを取ることもできる。

▶グミからグミへと跳び移る、[illegible]ションを楽しめる場所もあるぞ。

つむじ風　風の力で空中にどんどん舞い上がる!!

1作目にも上昇気流が発生していて、クロノアが風の吹く方角にフワッと飛ばされる場所があった。「つむじ風」はその仕掛けの発展型のようなもの。風の向く方向（右斜めになっている場合には、右斜め方向）にクロノアが飛ばされるようになっている。

[illegible]

フォードン　大砲の弾になって遠くまでひとっ飛び!!

クロノアを弾の代りに発射する大砲。この中に飛び込むと、クロノアは弾のように発射されてしまう!?　これを利用することで、ほかのどんな仕掛けでもたどり着くことができない場所へひとっ飛びに行くことができる。どこに飛ばされるかは、大砲ごとに決められているぞ。

◀▼大砲から撃ち出されたクロノアは遠距離をアッという間に移動する。

謎めいた女空賊 レオリナ

クロノアの前に現れては消える女空賊。クロノアとは[illegible]にあるが、彼女は彼女なりの大切な目的があるらしい。

ブランコシップ　キャッチした敵をぶつけて動かそう！

緑色のレール上に固定された、船型のオブジェ。マトが描かれた部分に敵を投げつけると、その反動でブランコのようにレール上を左右に揺れ始める。しばらくすると動きが止まってしまうが、左右に揺れている間に跳び乗れば、ここを足場にさらに先へとたどり着くことができる。

Check!　マトはほかにもある？

仕掛けを動かすための目印とも言うべきマト。このブランコシップ以外でも登場するだろうか？　アヤシイ場所には敵を投げよう！

◀▼投げつけた敵がぶつかった反動こそ、ブランコシップのエネルギー源。左右に動き始めるぞ。

Point 5. 敵キャラ

ビックリするような秘密を持っている敵が登場!!

クロノアを待ち受ける敵キャラも、前作に負けず劣らずの、個性的なヤツらばかり。しかも、そんな敵の性質を利用して切り抜けなくてはならない場所も、たくさんあるぞ！ ここで紹介する敵の特性を覚えて、どんどん冒険に役立てていこう！

リクリ

キャッチしたあと、ほかの敵に向かって投げつけると、色が変化して手元に戻ってくる。ただし、地形にぶつかった場合は消滅する。

STEP:1 敵にぶつけよう

リクリは風だまでキャッチして敵に投げつけると、色を変化させて戻ってくる。敵にぶつけるたびに、黄色から青、青から赤へと色が変わっていくのだ。そしてこの、色の変化したリクリの使い道は──。

◀リクリはほかの敵にはない性質を持つ。

▲とりあえずほかの敵にぶつけると、黄色く光り出す。

▲青色はかの敵にぶつけると今度は青く光り出す。

▲さらにもう一度敵にぶつけると、最後に赤くなるぞ。

STEP:2 同じ色の水晶にぶつける

リクリの色を変化させたら、通路をふさいでいる同じ色の水晶にぶつけてみよう。どんなことをしても壊れなかった水晶が一発で壊れるぞ。

ビューンと急上昇!!

ジェティモ

風だまを当てると、ぶら下がることができる。その状態で一定時間が過ぎると、猛スピードで急上昇！ 空のかなたまで運んでくれるのだ。

まずはキャッチ!

キャッチして空中散歩?

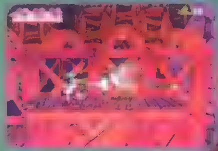
キットン

風だまを当てると、ぶら下がれるのはジェティモと同じ。しかし、キットンの場合はボタンを連打することで、一定時間自由に空を飛ぶことができるのだ。アイテムを回収しながら空中散歩だ。

クロノアが電気を帯びて体当たり

エルビル

この敵をキャッチした状態で2段ジャンプすると、クロノアの体が電撃に包まれ、真上方向に向かって突っ込んでいくのだ!! この体当たりを利用すればまとめて敵を倒したり、上空の障害物を破壊することができるぞ。



レオリナの使い魔 タット

こう見えても立派な(?)ネコ。クロノアの前に現れては、邪魔をしたり助言をくれたりする。

うす暗い洞穴から現れてパクリ!

青緑色の、うす暗い洞窟に隠れていて、クロノアやそのほかの敵が洞窟の入口に近づくと、スゴイ勢いで飛び出してきて食べてしまう。食事のスピードは遅いので筒を抜けて、それを食べている間に前を通り抜けてしまおう！

大迫力!!

オウグウ

「三国志」の常識を

圧倒的な躍動感

人は空を飛ぶ！

▲軍師は上空から妖術をかけ、武将や兵士は空を舞う！ 『決戦II』の戦闘では普通の光景なのだ。

▼▶新・ムネ制御エンジンと呼ばれる物理計算プログラムによって、胸の動き（揺れ）も計算されているのだ！ 戦闘時など、激しい動きをしているときはブンブン揺れ動き、軍議などでは、ひかえめに揺れる。こだわりぶりがすごい

胸は揺れる！

戦象は暴れる！

▶三国志演義にも登場した象が登場！ その巨体と、長大な鼻を使って、兵士をなぎ倒していく突撃は迫力満点！

南蛮の人たちはボケる！

ウソやろが、それは！

孟獲・祝融

南蛮の地に暮らす人々を統率する大王とその妻。漫才夫婦の大助、花子がモデルとなっており、なんと関西弁で会話するのだ。戦場でおりなす絶妙のボケと突っ込みは一見の価値あり。

決戦IIのスゴ味

ド派手に脚色されたキャラクターの動き

『決戦II』の特徴の1つが、武将たちが見せるダイナミックな動き。前作を重厚な雰囲気で見せる大河ドラマに例えるなら、本作は大作アクション映画といった印象だ。戦闘シーンでは、武将が馬上から無数の敵を切り払い、軍師は宙に浮いて妖術を駆使するという、ド派手なアクションが続出するぞ。中でも、注目してほしいのが武将同士の一騎討ち。目まぐるしく攻守を変えながら火花を散らすものから、剣の一閃で勝負が決するものまで、多くのパターンが存在する。戦場の華ともいうべきシーンだけに、キャラの動きからカメラ割りまで、じつに丁寧に作り込まれているのだ。また、武将や兵士の通常の動きは、モーションキャプチャーで表現されている。臨場感あふれる演技があるからこそ、派手なアクションも際立つと言えるだろう。

©2001 Koei.Co.,Ltd.

覆(くつがえ)しゲームの枠もブチ超えた!!

発売まで1カ月を切った『決戦Ⅱ』。今回は、このゲームがいかに「普通でないか」という部分にスポットを当て、そのあり余る魅力に迫っていく。単純に三国志の世界をモデルにしているわけではなく、独自の「突き抜けた」世界観を創り出しているところに注目してほしい。

決戦Ⅱ KESSEN

3/29 決戦Ⅱ
SLG
●コーエー ●¥7,800 ●MC2(131KB)

500人が入り乱れる!

▲特殊戦場の1つが、大河に無数の船を浮かべて行われる水上戦。船の上という非常に狭い戦場で、両軍の兵士が激しくぶつかり合うことになる。

◀もう1つの特殊戦場が、攻城戦。攻撃側の無数の兵士が巨大な城壁にとりつき、防御側は矢を雨のように浴びせてよじ登れないように阻止しているのだ。

決戦Ⅱのスゴ味

今までのゲームでは味わえない驚愕のシーンの数々!!

『決戦Ⅱ』の設定のベースは三国志だが、貂蝉が劉備の恋人だったり、荀彧が女性になっているなど、原作とは異なる設定も見受けられる。しかし、そんなことは些細な点に思えるほど、本作には驚愕のシーンが続出するのだ。左や下の写真を見てほしい。三国志演義の中にも、孔明が発明した新兵器が活躍したという記述はあったが、ここまでド派手なものではなかった。ましてや、三国志にロボットが登場するなど、前代未聞の設定といえよう。このほかにも、全長数キロの城が登場したり、忍者のような能力を持った女武将が活躍するなど、破天荒な設定が満載。原作の雄大な世界と、大胆なアレンジが生み出す新たな三国志の世界は、原作ファンならずとも十分楽しめるものに仕上がっているのだ。

史上類のないスケール

▶攻城戦に使用される巨大な人型の兵器。このロボットが城門に取り付き、鋼の拳を門にガンガンたたきつけるのだ! その見た目のインパクトは相当なもの。

新兵器に燃える!

▶城の櫓に取りついた[illegible]へ競り上がっていき、城壁の[illegible]士を焼き払う。その威力は絶大。

▲口から業火を吐き出す[illegible]の[illegible]。三国志演義の中では南蛮戦で活躍[illegible]

戦闘 BATTLE プレイヤーはここまで介入できる！

移動／攻撃での介入

『決戦Ⅱ』では、戦場で武将を直接操作できるようになったというのは、今までにお伝えしてきたとおり。ここでは、実行できる行動と、いかに戦闘に介入できるか、ということを具体的な例を交えて紹介していこう。本作では実行できる行動の幅が増え、戦況を一変させるような特技も多数登場する。そのため、前作に比べ、プレイヤーの操作が直接勝敗に影響を与えることが多くなったのだ。

▲▶武将を移動させると、配下の兵士も一緒についてくる。戦況を自分の目で捉え、どこへ部隊を移動させるべきかを判断していくのだ。

1 ……………… 単独攻撃

戦場で◎ボタンを押すと、武将が手に持っている武器をふるい、近くの兵士に斬りつける。武将を直接操作して攻撃することによって、戦闘に参加している、という感覚をより強く味わうことができるのだ。

◎ボタンで攻撃

▲単独攻撃は敵・味方に関係なく当たってしまうが、味方にはダメージを与えることはない。安心して斬りまくろう。

象兵も使用可能？

▶三国志演義で劉備軍を圧倒したのが南蛮の象兵。この強力な兵科を、直接プレイヤーが使うことができるのだ。

兵が混乱したら……

敵の妖術などを受けると、兵士が混乱し、行動不能になることがある。この状態（頭の上に！マークが出る）で敵に攻撃を受けると、損害が通常よりも大きくなるのだ。混乱を収めるには、武将を操作しているときに◎ボタンを連打すればよい。兵士が正気に戻ってくれるぞ。

2 … 兵士の集合＆突入

戦闘中、最も多用することになると思われるのが、この突入による攻撃。武将を先頭に立てて、配下の兵士とともに、敵陣へと突入を図る。途中にいる敵を、片っ端からなぎ倒していくという攻撃なのだ。個々の兵士同士が支援効果を持つ『決戦Ⅱ』においては、兵士が密集して集団攻撃を仕掛ける"突入"が強力かつ、重要な役割を持つのだ。

① ✚キーで突入方向を決める

まず、突入を開始するポイントまで移動する。突入の前準備である兵士の集合を行うと、移動＆方向転換ができなくなるので、突入場所と方向の選択が非常に重要だ。敵の側面に回り込むなどの工夫をすると、一度の突入で大きな効果をあげられるぞ。

② ✚キー下で兵を集合させる

戦場で、✚の下を入力すると、配下の兵士が武将のもとへと集まってくる。当然、多くの兵士を集合させたほうが突入の効果は上がるだろうが、そのぶん、他の場所で戦闘している部隊が手薄になるので、どれだけ集合させるか、見極めが重要になる。

③ ◎ボタンで突入！

◎ボタンを押すと、武将が向いている方向へ突入していく。突入が発動するとしばらく操作不能となり、一定距離を突き進んでいくことになる。敵陣に突き進んだ場合は、突入後取り囲まれてしまうので、再度、兵士を集合させ、別方向へ移動させよう。

ミ・ニ・情・報 武将の成長

武将の能力は、戦闘で敵部隊を壊滅させたり、戦略で修行などを行うと成長していく。武力や妖力など、基本的な能力が上昇するほか、兵科がパワーアップしたり、新たな特技を覚える場合もある。また、妖術にはランクがあり、同じ妖術でも、威力や効果範囲が異なってくるのだ。

▲攻略や戦場での活躍で、能力を伸ばしていった張飛。主に勇名と経験が成長している。

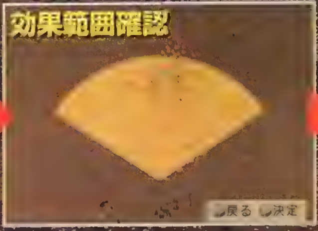
特技での介入

単独攻撃や突入という、通常攻撃に加え、絶大な威力を発揮するのが各種の特技だ。好きなタイミングで発動させることができるだけに、使いどころによっては戦況を一変させることも可能。特技には、それぞれ使用回数と効果範囲が設定されている。そのため、単独攻撃や突入で移動しながら、ベストのポジションを確保し、貴重な特技を有効に活用することが重要となるのだ。

▲自部隊にかけられた妖術を、完全に無効化することができる、鉄壁。軍師系の武将を相手にするとき、極めて有効な特技となる。

特技発動の流れ

▲戦場で操作する武将から、特技一覧のメニューを開き、使いたい特技を選択する。



▲赤い点は敵、青は味方。黄色で表示されているのが、特技の効果範囲となっている。

▲範囲を確認し、多数の敵を効果範囲に捉えられたと思ったら、決定ボタンを押す。

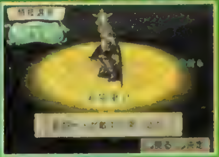
▲攻撃系の特技であれば、敵兵を倒すと同時に、敵の士気を大きく下げることができる。

特技の特徴と、効果範囲について

特技は、智将が使う妖術系と、武将が使う戦術系に分けられる。妖術系は直接敵に被害を与え、戦術系は兵士を支援するようなものが多い。これらは単体で使用してもいいが、複数の武将を連携させることも可能だ。例えば、まず妖術によって敵を混乱させ、その中に鼓舞を使って士気を上昇させた兵士で突入するという戦法が考えられる。プレイヤーの腕しだいで、特技の効果は絶大なものとなり得るのだ。

ポイント 単騎駆けは発動後に操作可能

特技は、発動させるとその時点で効果が発揮され、発動後にプレイヤーの操作を必要とするものは少ない。しかし、単騎駆けは、発動後に武将を操作することができる。他の特技と組み合わせやすいのだ。



▼戦術系の特技

①一騎討ち

この特技を使用すると、効果範囲以内にいる敵が、自動的に一騎討ちに応じてくる（応じない場合もある）。勝敗によって、配下の兵士の士気が大きく変化するのだ。

◀これこそ戦場の華。戦闘結果はオートで判定される。当然のことだが、武力の高い武将ほど、勝つ確率が高い。

②単騎駆け

使用した武将にのみ効果が発揮される特技。特技発動時間中、武将の能力が上昇し、単独攻撃によって次々と敵兵をなぎ倒していけるようになる。

◀単騎駆けといえばやはり趙雲。たびたび少数の兵を率いて敵軍を突破しており、劉備や孔明の賞賛を受けている。

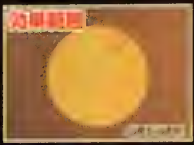
③大喝

効果範囲内にいる敵兵の士気を下げることができる。そこへすかさず突入すれば、大きな戦果が期待できる。

◀武将の大喝がさざなみのように敵陣に広がっていく。効果範囲はかなり広いので、混戦の中で使用すれば、多くの敵の士気を下げ、部隊戦を有利に運ぶことが可能となるだろう。

④鼓舞

武将の周囲にいる配下兵士を励まして、士気を上昇させることができる。戦闘開始直後に使っておきたい。

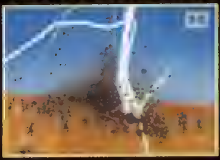


◀効果範囲は武将を中心として、円形に広がっている。敵味方が入り交じってしまう混戦の中で使うよりも、部隊を整然と編成させ、できるだけ多くの兵士をまとめたところで使用したい。

▼妖術系の特技

①落雷

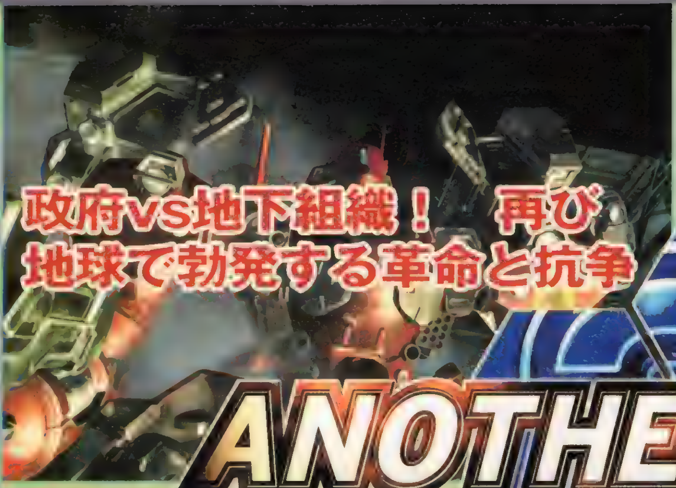
巨大な稲妻を呼び出し、敵陣の中にたたき込む。直撃を受けた兵士はもちろん、周囲の敵まで吹き飛ばすぞ。


◀術者の能力が高くなると、落ちてくる稲妻の本数が増え、威力も上昇する。効果範囲は縦に伸びているので、敵の陣形が整っていれば、部隊が接触する寸前に放つ、先制攻撃が有効だろう。

②飛礫（つぶて）

巨大な岩石を手元に招きよせ、敵陣の中へと次々落としていく。その威力は計りしれない。

◀落雷とは異なり、効果範囲が放射状に伸びている。射程は落雷に比べるとかなり短いので、敵の部隊と交戦中に発動させたほうが、多くの敵を効果範囲におさめられる。



政府vs地下組織！　再び地球で勃発する革命と抗争

今回は「AC」シリーズ最大の100ミッションから、9つの新ミッションをクローズアップ！　そして待望のオンライン対戦の続報もお届けするぞ!!

ANOTHER AGE
ARMORED CORE

4|12 ACT　アーマード・コア2　アナザーエイジ

●フロム・ソフトウェア　●¥6,800　●MC2（90KB）、マウス対応、PS2対応モデム

シリーズ最大規模のスケールで登場！

『AC2』の続編として登場する『アナザーエイジ』を、ただのバージョンアップ版だと思ったら大間違い！　ミッション数は、シリーズ最大の100（すべて書き下ろし）を誇り、2人プレイ専用の「VSミッション」という特殊なモードも用意。ほかにも、26種類の新パーツや、電話回線（今回の続報に注目！）を使ったモデム対戦など、あらゆる面で新要素満載なのだ!!

MISSION PREVIEW（ミッションプレビュー）

多彩な条件下での戦い！

ここでは、9つのミッションをクローズアップ！　どれも前作にはなかった特殊なシチュエーションばかりだ。ちなみにメインメニュー画面が「AC2」とは変わっている今作では、ミッションは「拠点」と呼ばれる各街で受けることになるぞ。

▲拠点ごとに大まかなステージや受けられるミッションが違うぞ。

MISSION 1　輸送部隊降下阻止

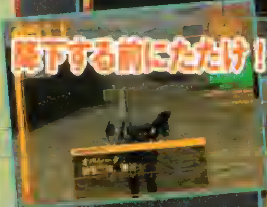
クリア条件　敵部隊の全破壊

▼抜けるような青空から敵の大部隊が襲来！　殲滅せよ!!

地上に着く前に素早く掃討せよ！

舞台はザーム砂漠の上にある、旧地上都市。晴れやかな青空から降ってくるのは、補給物資を積んだ輸送部隊。そのすべてを破壊するのが、このミッションの目的だ。降下してくる大気圏突入用のポッドの中には敵MTが入っており、一定の高度まで下がるとポッドから飛び出して攻撃をしてくる。敵がポッドの中にいるときは無防備状態なので、いかに素早く破壊していくかが、ミッションクリアのカギとなるだろう。

▶敵の降下速度は速い。拠点の移動も忙しいぞ。



▼1対多数の戦い。マップ上の高層ビル街の名残なども利用しよう。

▲なんとか撃破終了……と思ったら、第二波が！

MISSION 2　エレベータ施設防衛

クリア条件　敵部隊の全破壊

落下注意！　狭いフィールドでの戦い

反政府組織「インディーズ」に占拠された、エレベータ施設の奪還が目的。敵の規模は大きくないが、何よりも足場が狭いので思うように動けない。また、施設の下には都市が広がっているので、落下しないように注意すること。

◀飛行型MTも登場。足場の狭さゆえ苦戦しそう。

MISSION 3　特別アリーナ出場

クリア条件　目標ACの破壊

レイヴン決戦！　火星代表vs地球代表

火星アリーナの上位にランクインされているレイヴン、「ザルトホック」との親善試合。さすがに火星代表というだけあって、機体の性能も腕前もかなりのもの。ほかのミッションの大部隊よりも、苦戦させられること間違いなしだ。

▲▶前作の環境そのままのアリーナの中で、タイマンバトル。殺られる前に殺れ！

『AA（アナザーエイジ）』の100ミッションのうち、

©2001 From Software,Inc.

9つの新ミッションをクローズアップ

MISSION 4 政府部隊排除
クリア条件 目標の全破壊

地雷地帯における敵掃討作戦

偽の情報で誘い出した敵部隊を壊滅させるのが、ミッションの目的。このミッションの最大の特徴は、ステージであるバロウスヒルの古戦場に旧戦役時の地雷が埋まっていること。もちろん踏んでしまえば、敵味方関係なく大ダメージを受けることになる。前方の敵だけでなく、足元にも神経を集中させる緊張感のある戦いだ。

▲荒野の彼方に日没寸前の太陽。逆光で敵が捕捉しにくいぞ。
◀地雷を攻撃すれば爆破可能。うまく使えば、強力な武器に！

MISSION 5 施設内ゲート解除
クリア条件 管理ルームの制御

壁や床を壊して進入ルートを作れ

ザーム砂漠の地下にある廃業施設へ進入するミッション。誤動作により閉じてしまった施設内の各ゲートを、管理ルームを制御して再び開くことが目的となる。ただ、施設内に迎撃システムもあるらしく、プレイヤーを侵入者として攻撃してくる。また前述の通り、施設内は封鎖されている場所が多いため、壁や床を破壊して、自らルートを確保しなくてはならないぞ。

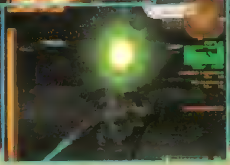
▲ヒビが入った床や壁を攻撃して、通り道を作るのだ！

◀探索がメイン。レーダーを駆使しよう！

MISSION 6 高層タワー警護
クリア条件 敵勢力の全滅

次々と攻め寄せる敵勢力をたたけ！

▼迎撃しているのか、囲まれているのか。微妙な戦況が続く。



▶狭い[illegible]路のようなステージ[illegible]

オールド・ガルにある、高層タワーが舞台。プレイヤーはタワーの30階に待機し、侵入してくる敵MTを全滅させるのが目的だ。フィールドは、だだっ広い空間ではあるが、何本もの支柱があって非常に移動しづらい。また天井も狭く、思うようにジャンプもできない。しかも、敵は四方八方から攻めてくるうえ、何度となく援軍を送ってくる……。かなり不利な状況といえるだろう。

MISSION 7 強盗集団排除
クリア条件 敵勢力の全滅

強盗集団の本拠地を全滅しろ！

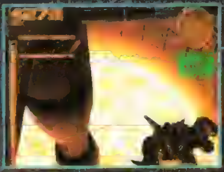
荒野にできたクレーターにある強盗集団の本拠地をたたくのが、ミッションの目的。日中で周りに何もないため視界がいい反面、敵からもこちらのACは捕捉されやすい。敵となるのは戦車部隊だが、どうやら強盗集団のボスはACを操るらしい。しかも、元レイヴンだという噂もある。気を抜くと一瞬でやられてしまうぞ！

▲開始直後から、敵戦車群がものスゴイ勢いで攻めてくる。
◀迫る戦車の弾が大迫力。絶えず移動しながら、かわすのだ！

MISSION 8 廃棄物処理場侵入
クリア条件 敵勢力の全滅

足元の溶岩に落ちたらアウト！

不法武装集団によって占拠された廃棄物処理場の奪還が、ミッションの目的。処理場は6層に分けられており、一番下は溶岩になっている。スタート時は一番上層にいるが、敵や自分の攻撃でダメージがたまると、床が破壊され下の階層へと落ちてしまう。もちろん溶岩に落ちれば、大ダメージを受けてしまう。慎重な行動が必要となるぞ。



◀敵はさほど強くないが、溶岩がやっかい。

▶床に当てないように、敵をしっかり狙うべし。

MISSION 9 新型MT破壊
クリア条件 敵の全破壊

地上＆空の敵と同時に戦え！

ジオマトリクス社の新型MTを、同社の研究員が強奪して逃走。このミッションは、この新型MTの破壊が目的となる。目標を大型エレベータ下部の地下都市に追い込んだものの、研究員が技術情報を渡していた武装組織も加勢してくる。地上と空中から攻めてくる敵を、同時に相手にすることになるぞ。

▲上ばっかり見ていると、今度は地上から攻撃されたり……。
▶雨の降るステージ。人気がなく、まるでゴーストタウン。

SCOOP!! モデムを使用したオンライン対戦の詳細をCatch!

冒頭でも触れた、モデムを使ったオンライン対戦の続報を入手したぞ。この対戦は、インターネット経由ではなく、個人と個人の家をつなぐ「ピアツーピア」と呼ばれる方式らしい。簡単なチャット機能も搭載しており、メッセージの送受信も可能とのことだ。

STEP 1 相手先にダイアル

◀セットアップ画面で、相手先の電話番号を入力。電話帳に登録することもできるぞ。

STEP 2 Let's対戦！

◀接続したら、ACやステージを決めて対戦開始。感覚としてはi-LINK対戦に近い。

STEP 3 結果報告

◀再戦（ACや条件の変更もOK）をしたり、直前の対戦のリプレイを見たりできるぞ。

PS2用USBモデムはまもなく発売!!

そしてネット対戦に必須なのが、電話回線とPS2の接続に必要な「モデム」。アイ・オー・データ（3/22）と、サン電子（3/29）から2機種発売（オープン価格）。

▶写真は、アイ・オー・データ社製の「モデム」。

三国の世の「愛と戦い」——。
この壮大なる歴史ファンタジー。
ついにできたを。
KOEI

決戦II®
KESSEN
シブサワ・コウ[プロデューサー20周年記念作品] PlayStation®2 価格:7,800円
お買い得セット! スーパーバリューセット 決戦&決戦II 同時発売/価格:12,800円
●関連書籍「決戦IIワールドガイド」価格1,200円・4月発売予定 ●CD「決戦II オリジナルサウンドトラック」価格2,500円(税込)・3/28発売
よりダイナミックに
◎「新・群れ制御エンジン」搭載! 500人もの兵士による大迫力の集団戦闘
◎自ら武将を操り戦局を覆せ! 強力な妖術・計略によるド派手な演出も必見
◎野戦に加え、攻城戦、水上戦も! ボリューム感満点の全30ステージ
よりドラマティックに
◎劉備、曹操の激突に、華麗な女性たちが絡むオリジナルストーリー!
◎豪華キャストが、キャラクターモデルとしてプレイヤーと共に活躍
◎イベント数は前作の約8倍。総計110分にも及ぶ美麗なムービーを収録
3/29 発売!!
※画面写真は開発中のものです。
《豪華俳優陣、声優陣!》 貂蝉=中山 エミリ/孔明=市川 染五郎/ヒミコ=佐伯 日菜子/孫麗=野村 恵里/孟獲・祝融=宮川 大助・花子/劉備=古谷 徹/曹操=井上 真樹夫/美三娘=小山 茉美/荀彧=島本 須美
●[演出]片岡 敬司 ●[音楽]小六 禮次郎 ●[演奏]モスクワ・インターナショナル・シンフォニック・オーケストラ ●イメージソング「蒼のつづき」:井手 麻理子
avex tune
NO RESALE
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス/TEL.045-561-8000(TVゲーム)・TEL.045-561-1100(PCゲーム)
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
DVD ROM
株式会社コーエー®
www.koei.co.jp TEL.045-561-6861(代)

DENGEKI SCOOP
電撃特報 1

ジェネレーション・オブ・カオス
GENERATION OF CHAOS™

幻想世界ネバーランドに再び忍び寄る、戦乱の予感……

PS2	S・RPG	GENERATION OF CHAOS (ジェネレーション・オブ・カオス)	夏予定	▶アイディアファクトリー ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定

「スペクトラルフォース」の流れをくむ期待のS・RPG「ジェネレーション・オブ・カオス」の、待望の新情報が続々と到着!! 新キャラやシステムの最新情報を、どこよりも速く最速スクープ!! さらに、読者参加企画の入選者もついに発表だ!!

©2001 IDEA FACTORY ※画面は開発中のものです。

新キャラ&システム詳細!! 待望の新情報を独占公開!!

久しく情報のとだえていた「ジェネレーション・オブ・カオス(以下GOC)」だが、ついに待望の新情報が到着!! ドラマを彩るキャラクターたちの続報や、RPGモードでのバトルシーン詳細など、知りたかった情報を満載して独占公開していくぞ。もちろん、応募が殺到した読者参加企画の結果も見逃せない!! そしてさらに、新たなる謎の企画も発動する……!?

▲SLGパートで大軍を率い、RPGパートで冒険の旅に出る。なんともぜいたくなゲームなのだ!!

応募総数3000通以上!! 読者参加企画ついに発表!!

過去2回にわたって募集してきた「GOC」読者参加企画。その応募総数たるや、5部門合わせてなんと3000通以上!! この思わぬ大反響に選考は困難を極めたが、今回ついに当選者が決定した!! 数多くのライバルたちを出し抜き、選考委員たちを思わずうならせた力作・逸作の数々を、完全公開していくぞ!!

▲読者からのアイデアをゲームに再現する作業は、現在急ピッチで進められているぞ。

▶見よ、このハガキの山・山・山。この中から、ネバーランドの歴史を飾る新たな歴史が紡がれていったのだ。

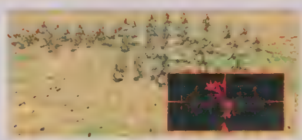
採用者の発表はP.32!!

ゲームの流れをおさらい

基礎

SLGとRPGが融合した「GOC」のシステム。まずはその大まかな流れをおさらいしよう!!

SLGとRPGがドッキング



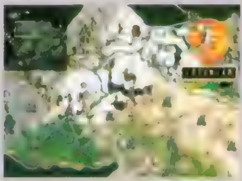
ゲームの基本は、内政モードで自国の足場を固めながら、敵国の拠点を攻め落としていく戦略型SLG。武将を敵の拠点へ送り込んだり、逆に攻め込まれたりすると、戦闘モードへと移行する。そして、攻め落とした拠点によっては、その内部を冒険する(RPGモード)ことができるようになるのだ。

内政

すべての基本となるメイン画面。武将たちに指示を与え、国力を整えるのだ!

ゲームの基本となるのがこの内政モード。城への投資や、他国との外交などのコマンドを行うパートだ。部隊の移動や出撃を指示したり、落とした拠点を探索したりする場合もここから行う。内政モードを終了すれば、移動モードへと移行するぞ。ただし、探索を指示した場合、直接RPGモードへ切り替わる。

▼これが移動モードの画面。部隊の動きがよくわかる。



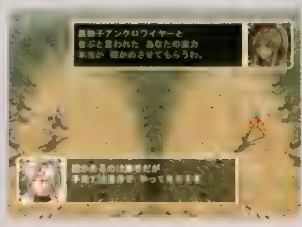
▲情報コマンドでは、拠点や武将の詳細な情報を見ることもできる。

SLG

内政で指示されたコマンドをリアルタイムに実行!! 味方の部隊が、敵の部隊や拠点に接触すると、戦闘が発生する!!

移動モードに入ると、内政モードで指示された通りに部隊がリアルタイムで移動していく。もちろんこの間、敵の部隊も同時に移動を行うのだ。部隊同士が接触すると戦闘シーンへと切り替わり、シリーズの醍醐味であるゴチャキャラバトルが発生。また、味方の部隊が敵の拠点に接触すると攻城戦となり、勝利するとその拠点を制圧できる。なお、移動パートは、一定時間が過ぎると自動的に終了し、内政モードへと移行するぞ。

▼部隊は、1人の武将が率いた隊を1小隊とし、最大4小隊で構成される。



▼戦闘はおなじみゴチャキャラバトル。多数のキャラが入り乱れて戦う。

新しい拠点を落とすと、RPGモードで探索可能

RPG

落とした拠点はダンジョンになることも。最大4人の武将を派遣して、拠点内部の探索が可能だ。数々のイベントが待っているぞ!!

RPGパートは、移動モードで占領した拠点を冒険するモード。占拠した拠点はダンジョン化するものもあり、いつでも冒険が可能となっている。RPG風に展開していき、もちろん戦闘も発生する。さらに、さまざまなイベントが発生して物語が描かれるのだ。アイテムや仲間キャラ(武将)をゲットすることも可能だぞ。

▲通常のRPGと同様、フィールド内を探索し戦闘をこなしていく。武将のステータスアップも可能だ。

バトルの詳細はP.30!!

戦闘システム詳細判明!!

バトル

RPGパートでの戦闘シーンは、ゴチャキャラバトルとはひと味違った迫力の戦闘が展開!!

簡単操作で
奥深いバトルが!!

RPGパートのキモ、バトルを徹底的に解説!

RPGパートでの戦闘は、行動可能になったキャラから順に攻撃していくリアルタイムバトル。カウンタゲージと呼ばれるゲージが時間とともに増えていき、それがMAXになるとアタックカウンタが1つ増加、行動が可能になる。行動にはアタックカウンタを消費するが、行動しないでアタックカウンタを増やし続けることも可能。当然、必殺技などの強力な行動ほど、多くのカウンタを消費するぞ。

▼味方4人&敵4体の、最大8人のキャラが入り乱れ、リアルタイムで攻撃をしていく。そのテンポの良さが最大の特徴だ

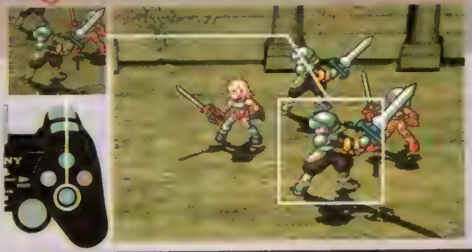
START!

敵を選ぶ

行動可能になったキャラを攻撃させる場合、まず最初に行うのが、攻撃する敵の選択だ。敵は最大4体で、必ず菱形の陣形を取っており、これがそのまま✚キーの上下左右に対応している。選択をする際は、攻撃したい敵に対応した✚キーを押すだけ。例えば最前列の敵をターゲットにしたいなら、✚キーの右を押せばOKだ。

味方を選ぶ

ターゲットとなる敵を選んだら、次は実際に攻撃をする味方キャラを選択する。味方もやはり最大4人で、敵と同様に菱形の陣形を取っている。これがそのままコントローラの◎、△、□、⊗に対応しているのだ。攻撃するときは、対応したボタンを押せばOK。これで自動的にターゲットを攻撃してくれるぞ。



通常攻撃

ボタンをすぐ放す

味方に対応したボタンを押してすぐに放した場合、通常攻撃となる。ターゲットの敵にダッシュで近づき、剣などの武器を使用した通常攻撃を繰り出す。通常攻撃には、アタックカウンタを1消費するぞ。

▶キャラごとにさまざまな攻撃モーションを持っている。

パワーチャージ

ボタン押しっぱなし

キャラに対応したボタンを押したままにしておくと、そのキャラはパワーチャージ状態となる。この時間内に、コマンド入力をすることで通常攻撃以外の攻撃行動が可能になる。ただし、一定時間を超えるとチャージオーバーとなり、待機ポーズに戻るので注意。

◀このためポーズ中に、ボタンの組み合わせによるコマンドを入力する。

パワーをためたら、コマンド入力だ!! ○△□✕

特殊技

素早く正確にコマンドを入力して、強力な技を炸裂させるのだ!

パワーチャージ中、技に応じたコマンドを入力すると連続攻撃や上位魔法などの特殊技を使用できる。コマンドは基本的にボタンの組み合わせで、技ごとに異なっている。入力をミスすると、通常攻撃になってしまうぞ。

▼これは連続斬りのモーション。敵に近づいて、まずは一撃。

▼続いて二撃目をたたき込む! 技によってカウンタの消費量も異なる。

必殺技

難しい入力のリスクに見合う高威力!! 一撃必殺の超強力攻撃!!

特殊技と同様にコマンドを入力するが、その後さらに特殊な操作(ボタン連打など)が必要になる。しかし、難しい入力をへて繰り出される技だけに、その威力は絶大。シリーズでおなじみのアノ技やコノ技も、きっとあるハズだぞ!

▶難しいぶん、威力は絶大。顔グラフィックやセリフの演出も。

アイテムも使えるよ

パワーチャージ中にR2ボタンを押すと、所持品のウインドウが開く。使いたいものを選ぶと、キャラの頭上にアイテムが表示され、効果が発揮されるぞ。

◀R2ボタンでアイテム使用。ちなみに、R1ボタンで戦闘を離脱できる。

続々登場！　ニューフェイス

キャラクター

主人公ロゼをはじめ、数多く紹介してきた武将たち。今回はさらに9人のキャラを新公開!!

ドラマを織り成す魅力的なキャラたち!!

ゲームに登場する、数多くのキャラたち。大陸全土を覆う戦乱下という特殊な状況の中、彼らの織り成していくさまざまなドラマも、このゲームの大きな魅力の1つとなっている。今回は、ムロマチの武将を務める2人を中心に、新キャラを公開しよう。下で紹介している所属不明の武将たちは、読者参加企画の武将部門で入選したキャラたちなのだ!!

ムロマチの明日は、カブキ者と少年忍者に託された!!

シロー

ムロマチ出身の少年忍者。鈴魚姫のお気に入りで、いつもワガママに泣かされているが、姫に淡い恋心を抱いている。

極楽丸

何よりも目立つことを好む侍。とにかくハデでなにごとにも豪快。いい加減に見えるが、意外に仲間思いの一面もある。

ムロマチ期待のニューフェイスほか、魅力的なキャラ続々登場!!

トビラ絵の2人は？

今回のトビラ絵で描かれているのは、ジルとアリーの姉弟。これまでに紹介済みの2人だけど、かたや盗賊の長、かたやハンターと、それぞれ違う道を歩んでいる。物語の中で、どんな役割を担うのか注目したいところだ。

アリー

盗賊たちを束ねる女義賊。帝国の崩壊を機に、義勇軍を結成した。姉御肌の女性で、さばさばとした性格にひかれる者も多い。

ジル

アリーの弟。ラウコーンの秘宝を追うトレジャーハンター。姉を尊敬しており、彼女のようなひとかどの人物を目指して、現在修行中。

新参入!!　所属不明の新武将

読者参加企画により、新たにこの戦乱に加わることとなった7人のキャラたち。所属はまだ不明だが、果たしてどのような活躍を見せてくれるのだろうか!?

ロドリゲス

地下活動を通じて勢力を伸ばした、暗殺代行組織の首領。体型に似合わず、素早い動きを得意とする暗殺者。

リーフィア

補助・回復魔法が得意な魔術師。感情が乏しく、命令に盲目的に従う。

リーシュ

人間と、そして何よりも人間である自分を嫌う禁呪使い。禁呪に魅入られ、より強力な禁呪を求め旅している。

八龍流　永逸

龍と鳳の力をその身に宿した剣士。ネバーランド大戦で両親を失って以来、傭兵となって各地を転戦している。

アシュアリー

魔法攻撃を得意とするデーモンの少女。なにごともノリと勢いで行動する、トラブルメーカー。

サキ

幼いころから剣術・体術から色仕掛け(?)に至るまで、暗殺にまつわるありとあらゆる教育を受けた暗殺者。

カノン

祖国ムロマチを守るため、自分が死んだことにも気付かずに戦う侍。今も祖国への忠義だけで動き続ける。

ここで紹介した7人の武将たちは、読者参加企画のオリジナル武将部門で入選した作品をもとに、アイディアファクトリーさんが描き下ろしたものだ。厳しい選考委員たちのお目にかなっただけあって、まさにひとくせもふたくせもありそうな、個性派ぞろいとなっているぞ。↗

↗なお、各武将の生みの親（入選者）については、ほかの部門の入選作品と合わせて、次のページでまとめて発表する。こちらも要チェックだ!!

かえってきた

IF(アイディアファクトリー)かわら版

読者参加企画入選作ついに発表!!

キミの考えたアイデアが、幻想大陸ネバーランドの歴史を作る!! 電撃PS＆アイディアファクトリーが贈る夢の企画の採用作品を、一挙に大公開するぞ!! 入選者はスタッフロールに名前が記載され、武将部門の採用者には色紙が、それ以外の部門の採用者にはアイディアファクリー謹製福袋が進呈されるぞ!!

オリジナル武将部門

新参入の7人！　要チェックだ!!

気合の入った作品が多く、最も選考が難航した武将部門。採用者には、色紙(採用キャラをイラストレーターさんが描き起こしたモノ)を進呈!!

アシュアリー
●群馬県　土屋みゆきさん

数少ないデーモン族の応募作。腕に装備している、「魔力増加用だがもっぱら撲殺兵器（？）として使っているグローブ」はゲーム中で再現されるか!?

カメン
●東京都　青木昌紀さん

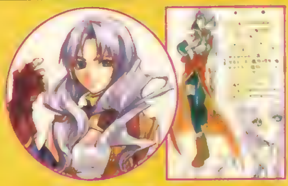
すでにに死亡しているという設定が、もの悲しさを誘う。祖国の姫さまを捜し求めているというが、めぐり逢うようなイベントはあるのだろうか……？

サキ
●岡山県　角々鹿々さん

背負った過去や見かけによらず、「根は好奇心旺盛でおしゃべり好き」という設定の彼女。ゲーム中で、そのギャップがどう描かれるかが気になるところ。

リーシュ
●大阪府　美鼓さん

禁呪を求めるあまり、兄弟子である青年をその手にかけた過去を持つ彼女。仲間に加われば、強力な魔法を使いこなす頼もしい戦力になるだろう。

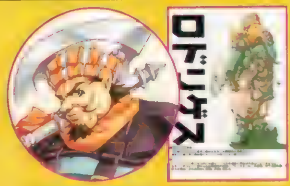


リーフィア
●山口県　宮本美幸さん

エルフ族の少女。選考では、種族も考慮されたらしいぞ（武将が人間ばかりだったら、つまらないよね)。受け身がちな彼女が、自分を取り戻す日は来るのか!?

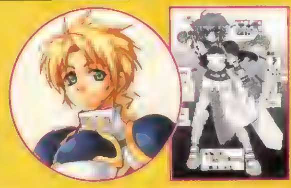
ロドリゲス
●千葉県　ひしをさん

美形でないキャラの応募はむしろ珍しいが、選考時にディレクターのOさんが「やっぱ、デブでオヤジも欲しいし」とイチオシしていた……かどうかは不明。



八龍流　永逸
●香港　閑逸さん

なんと香港からの応募作品が採用!!　名前の読みは、日本読みで「やりうる・えいつ」とさせてもらったぞ。"一騎当千の永逸"と呼ばれる、彼女の活躍に期待!!



魔法・必殺技部門

アストラル・ホール
●千葉県　舞夢さん
空中に異界へのゲートを開き、攻撃する魔法。セリフは「出でよ、異界の狂気」だ。

風流の雛
●愛知見　杉浦公治さん
雪→月→花をイメージした３段斬り。東洋風の女性キャラが使用する予定。

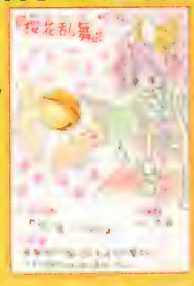
炎陣乱舞
●東京都　葉子さん
敵の周囲に炎を出現させ、一瞬で焼き尽くす。セリフは「すべてを焼き尽くせ!!」

黒の鉄鎚
●東京都　鵜飼孝さん
黒い球体を落として攻撃する魔法で、魔の属性の攻撃。セリフは「黒く染まれ!!」

魔法・必殺技部門の入選者はこの5人だ!!

桜花乱舞
●群馬県　新井恵美さん

無数の桜が舞い、敵全体を攻撃する必殺技。桜の花びらが舞う演出もしっかり再現される予定。竹蘭、鈴々などの、東洋系の女性キャラが使えるようになるとか。セリフは「桜の舞い、しかと見よ」



語尾部門

個性的な語尾を考える語尾部門では、ヴァイルの語尾が決定!!

「だもんよ」　●岐阜県　堀川勝美さん

西方軍に所属するベテラン騎士、ヴァイル。一見品のない盗賊のように見えるが、騎士としての腕は一流。そんな彼の語尾（ログセ）として、「～だもんよ」が採用された。

合体技部門

合体技の入選者は以下の通り!!

フリーダムオブソード
●石川県　AYAMEさん
剣を使える女性キャラ２人が使用する合体技。ダメージ＋多彩な補助効果をもたらす。ゲームでは、ダメージよりも補助効果を重視した技になりそうだ。

剣に捧げた誓い
●栃木県　晶院聖さん
重ねた剣先からすさまじい一撃を放つ合体技。信頼しあった剣士系武将２人が使う。信頼と信念に裏づけられた、迷いのない一撃を敵に加えるぞ。アンクロワイヤー＋彼の部下あたりに似合いそう。

カエルの歌
●熊本県　積 智美さん
カエル一族のキャラが２人でゲコゲコと鳴き、一族のみなさまに助けを求める合体技。大勢のカエル一族が大挙して押しかけ、敵をボコボコにして去って行く。セリフは「ゲコゲコ（共鳴）！」

アイテム部門

個性的な作品が多かったアイテム部門では、8作品が入選!!

マシリング
●愛知県　高広由香さん
のんびりしたモリュラ族にあやかり、平穏に暮らせるようになる。ハガキでは回復アイテムだったが、ゲームでは即死回避の効果に変更。

ひよこ蒸し
●静岡県　大林慶子さん
人気キャラ「ひよこ虫」を連想させるが、実態はこげ目のついたパンケーキ。見た目は蒸しエビに近いとか。HPが大幅に回復する消費アイテムだ。

ブラックボックス
●山口県　沫雨さん
何が起こるかわからない不思議なアイテム。戦闘中のみ使用可能。プラスに働くこともあれば、逆にマイナスの効果になることもある。

スタンプカード
●千葉県　穂積奈保子さん
お買い物のときに持っていれば、金額に応じてスタンプを押してもらえるアイテム。ゲームでは、イベントアイテムとして登場する予定。

霊槍ユニコーン
●北海道　澤井淳さん
強力な攻撃力を持った槍。さらに知力や精神力、魅力を上昇する効果も追加される予定。入選作品の中では、唯一の正統派武器だ。

ヒヨコスリッパ
●鳥取県　鈴木康嗣さん
そのまんま、ヒヨコのスリッパ。歩くとかわいい声で鳴く、女の子に最適のアクセサリー。魅力がアップする効果も追加される予定だ。

猫の手袋
●静岡県　伊藤新悟さん
猫の手の形をしたグローブ（武器）。攻撃力は低いが、にくきゅうが当たると、あまりの気持ち良さに敵は眠ってしまう。

名馬さかほこ
●静岡県　森田泰成さん
敏捷度が上昇し、各種ステータス異常を防ぐ。もとは武将部門への応募作だったが、武将本体でなくおまけで描かれていたこの名馬が採用された（笑）。

ファーマフラー
●鹿児島県　小田・改さん

耐寒性のある、ふわふわで触りごこちのよいマフラー。アクセサリーとして登場。これをつけていると、居眠りに強くなる。

イラスト：ORTAS

やっぱりデンゲキだし

画策!!

ワキ役でもいい。たくましく活躍してくれ!! 今、そんな願いを秘め勢いだけで始動!!

読者企画が順調に運ぶその陰で怪しげな企画が!?

え?

ポリタンとお姉さんが……!?

とにかく、アイディアファクトリーさんにお願いしてみよう企画!!

読者応募企画の発表もひと段落したし、ここらでイッパツ次の企画をぶち上げたい!! さて、それにしては何を発表したものやら。『GOC』は、たくさんの武将たちが織り成す戦争絵巻。武将…武将か…。む、これだ! 我々も武将を考えて、ゲーム中に採用してもらうべくお願いしてみよう!! というわけで怪しげな画策、ゴー!!

●オネーサン
人間・女 魔法使い
異界の魔獣「ポリタン」を召喚する。気まぐれで、主君を持たない。(絵:岩瀬さとみ)

●くらま
人間・女 忍者
天狗に育てられた、捨て子の娘。念を使い動物とも話せる。(絵:鳥)

●シュバルツ・ザルク
魔族・男 魔剣士
シュバルツ・ザルク(黒い棺桶)の異名を持つ謎の剣士。(絵:六堂秀哉)

●イリア・シュテルン
人間・女 騎士
戦闘で真っ先に突っ走る突貫娘。意外に女らしい一面も?(絵:六堂秀哉)

●ユジ
人間・男 魔法使い
闇を得意属性とする、おだやかで人当たりのいい青年。(絵:祥人)

●コッコル・ポウ
人間・女 魔法使い
お金や研究が好き。でも、なによりも大切な人がいるとか。(絵:祥人)

●レキオン・ライツハート
人間・男 騎士
大地の守護を宿命とする、豪快な剣を振るう聖騎士。(絵:岩瀬さとみ)

●アリエル・リュース
ハイエルフ・女
幼いころから人間と接して育った、心優しい少女。(絵:鈴城芹)

『GOC』闇のデンゲキ化会議召集!!

悪だくみが加速する!!

仕組まれていた「ドウヨ」!!

どうですか?

予定は未定だ!!

●アイディアファクトリー 本山さん

DENGEKI SCOOP

電撃特報 2

人気アイドルが多数在籍する学園での高校生活を描く期待の恋愛SLG『Love Songs』。発売目前の今回は、どこよりも早く入手したマスター直前ROMから、システムに関する最新情報を独占公開!!

マスター直前ROM独占ゲット!!

ゲームシステムのスクープ情報3連発!!

Love Songs♪

ラブソングス

アイドルがクラスメ～ト

Ayano Seto

仕事と勉強を両立させる優等生アイドル!!

ヒロインCHECK!! ①

・瀬戸 綾乃・

真面目な優等生で、普通の女の子に憧れることもある人気アイドル。

■身長/158cm ■3サイズ/B82 W58 H84
■誕生日/7月6日 ■血液型/A型

PS2 SLG **Love Songs** アイドルがクラスメ～ト	4/5	▶D3パブリッシャー
		▶¥6,800(※)
	▶MC2(KB数未定)	

©D3 PUBLISHER

Scoop 1

新情報メール機能公開!

ゲームシステム完全網羅♪

ゲームの基本的なシステムは、平日は運動や勉強などのスケジュールをこなして自身のパラメータをアップ、そして休日にデートで女の子との親交を深めるという、恋愛SLGではおなじみのスタイル。コマンドやステータスもシンプルにまとめられているので、非常にわかりやすくなっているのだ。そんな中でこのゲームならではの特徴となっているのが、女の子とのメールのやりとりを楽しめるメール機能。ここでは、そのメール機能を中心にゲームコマンドを紹介していこう。

ステータスは5つだけ!!

▲主人公のステータスは学力、運動、容姿、疲労、お金の5つ。お金はバイトで貯められるぞ。

ヒロインCHECK!! 2

・観月 唯香・

綾乃をライバル視する活発な新人アイドル。若年層に人気がある。

■身長/163cm ■3サイズ/B82 W58 H85
■誕生日/2月6日 ■血液型/B型

ゲームの流れ

…休日・夜…
平日コマンドを選択
↓
…平日…
平日コマンドを実行
↓
…休日・朝…
休日コマンドを選択
↓
…休日・夜…
以下、くり返し

コマンドは12個!!

勉強	運動	おしゃれ	バイト
勉強して学力アップ。科目ごとの違いはなし。	運動能力を上げる。疲労度がたまりやすい。	容姿がアップ。ただし勉強や運動は下がるので注意。	バイトをしてデートに必要なお金を貯める。
休む	**外出**	**電話**	**メール**
しっかり休養をして、たまった疲労度を下げる。	休日専用。街でデートや買い物をするときに使う。	休日専用。デートの約束をすることができる。	休日専用。女の子にメールでデートの約束ができる。
もちもの	**スケジュール**	**オプション**	**セーブ**
現在持っているアイテムを参照することができる。	カレンダーを見るコマンド。日程を参照できる。	音声ボリュームや文字フォントなどを変更可能。	データをセーブ。また、ここでロードも可能。

ヒロインCHECK!! 3

・桜井 美奈子・

アナウンサー志望の女の子。勉強が得意で、主人公とは親友の間柄。

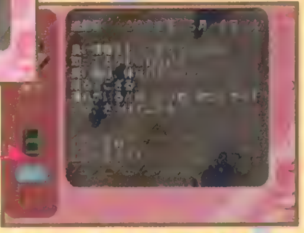
■身長/162cm
■3サイズ/B85 W59 H86
■誕生日/4月5日
■血液型/A型

メール機能をチェック!!

メール機能は、電話と同様にデートに誘うことができるほか、逆に女の子からお誘いのメールが届く場合もあるのだ。また、ここでは謎の人物から恋愛に関するさまざまなアドバイスメールが届く。しっかり耳を傾ければ、恋愛成就の手助けになってくれるハズだ。ちなみに女の子のメールアドレスは、謎の人物に調査依頼のメールを出せば、調べてくれるぞ。

デートに誘う

◀アドレスさえわかれば、デートの誘いが可能。最初はメールで様子を見よう。



アドバイスが届く

▶さまざまなアドバイスのメールが届く。重要なことばかりなのでしっかり読んでおこう。

●女の子からメールが届くことも!!

女の子からはお誘いのほか、デートのあとに感想のメールをくれる場合がある。今後のデート計画の参考になるので、しっかりチェックしよう。

●メーラーもこっている!?

メーラーは、各女の子のチビキャラがメールを運んでくれるポスト○ット風のもの。お礼にお菓子をあげたり、頭をなでることもできるぞ。

▲デートが成功すればお礼のメールが!!

ポ○トペット!?

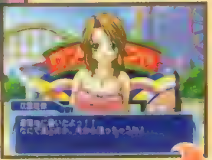
▲チビキャラは女の子ごとに異なる!!

Scoop 2

ETSの詳細が判明!!

デートを成功させよう♥

約束をして
◀まずは約束をしないと始まらない



待ち合わせ場所へ
▶待ち合わせ場所に、すっぽかさないように!!

朝のデート
▶最初の待ち合わせ場所でデート。ここでまず1回目のETSが発生!!

ETS

お昼のデート
◀場所を変えてさらにデート。ここでもETSが発生する

電話やメールなどでデートの約束にこぎつけたら、いよいよデート本番だ。デートを成功させる秘訣は、このゲームの最大の特徴ともいえるETSにある。これは、女の子からの質問に対して、自分の"感情"を伝えることで会話をしていくというシステムだ（詳しくは、下を参照しよう）。このETSでうまく受け答えして、女の子のご機嫌を取ることができれば、デートは次の段階（場所）へと進んでいくぞ。朝から始まり、お昼、そして夜と、最大で3段階のデートを楽しむことが可能になっているのだ!!

ETS **そして夜のデートへ!!**

ヒロインCHECK!! 4
・神楽 ありす・
子どもっぽく、無邪気で自由奔放な声優。主人公より1学年下。

■身長/152cm ■3サイズ/B77 W55 H79
■誕生日/9月11日 ■血液型/O型

ヒロインCHECK!! 5
・双葉 理保・
主人公とは幼なじみのアイドル。人懐っこく、芸能人としての自覚に乏しい。

■身長/160cm
■3サイズ/B95 W59 H85
■誕生日/12月20日
■血液型/B型

デート成功のカギをにぎるのは、新システム「ETS」!!

ETSとは、女の子の質問や感想に対し○（肯定的）、×（否定的）、△（どちらとも言えない）の3種類の感情から選んで受け答えしていくという会話システム。これにより女の子はさまざまなリアクションを返してくれるのだ。そのときの状況に応じて、うまく対応することが恋愛成就の秘訣となるぞ。

○…肯定、好意的
△…どちらとも言えない
×…否定、拒絶

▲デート中にETS発生。自分の気持ちを考えてボタンを押せ!!

▲あいまいな態度を取ると、女の子はちょっと寂しそうなリアクション。

▲否定すると機嫌を損ねてしまった。女の子はこのあと帰ってしまう。

▲好意的に答えるとご機嫌な様子。状況によっては△や×の方が適切な場合も。

●隠しパラメータに注意しよう!!

愛&誠パラメータ
女の子の感情は、愛と誠という2つの隠しパラメータによって決定する。愛は女の子の意見を肯定すると上昇、誠は間違った意見を訂正してあげると上昇する。チヤホヤするだけでは愛情は育っていかないのだ。

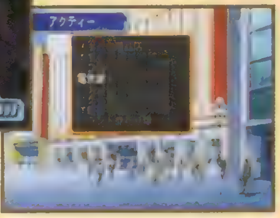
認知度
女の子との間を周囲がどれだけ認知しているかのパラメータ。相手はアイドルだから、あまり高いと嫌われる場合もあるぞ。

チェック Love Songs アイドルがクラスメート をPS2特選映像に収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D42は3月16日発売予定（特別定価1,000円）

Scoop 3
休日のデパートでお買物!! アイテムを有効活用★

とくに予定のない休日に外出をすると、デパートでアイテムを購入することができる。女の子へのプレゼントだけでなく、自分のパラメータをアップさせるアイテムも売っているので、こまめに立ち寄ってみるといいぞ。ただし、買い物のし過ぎでデート費用がなくなってしまったなんてことのないよう注意。なお、お金はアルバイトで貯めることができるぞ。

◀休日に外出すると、デパートに行くことができる。デートの予定がない日は行った方がいいかも!?

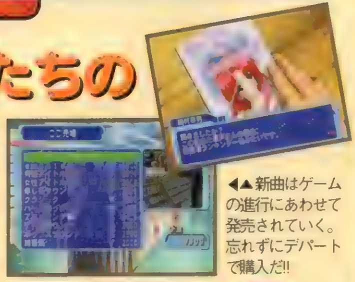

▶デパートの中にはいろんな種類のお店がいっぱい!! 財布と相談して買い物していこう。

ヒロインCHECK!! 6
・天城 未優・
大物俳優の2世女優。無口だが、演劇に関しては天賦の才能を持つ。

■身長/161cm ■3サイズ/B83 W58 H83
■誕生日/6月28日 ■血液型/AB型

CDを買えばアイドルたちの歌がいつでも聞ける!!

デパートでは、アイドルであるヒロインたちのCDやDVDを購入することも可能になっている。買っておけばその子の応援になるだけでなく、持ち物コマンドでいつでも聞くことができるのだ。ヒロインたちの新曲が発表されたら、すぐにデパートをチェック!!


◀▲新曲はゲームの進行にあわせて発売されていく。忘れずにデパートで購入だ!!

ヒロインCHECK!! 7
・桃園 果菜・
恥かしがり屋でシャイな女の子。家計を支えるために働いている。

■身長/156cm ■3サイズ/B80 W58 H83
■誕生日/8月15日 ■血液型/O型

ヒロインCHECK!! 8
・橘 涼子・
ファッション雑誌を中心に活躍するモデル。長身で、女の子に大人気。

■身長/175cm
■3サイズ/B80 W56 H82
■誕生日/5月20日
■血液型/AB型

見逃せない!! 3種10200本だけの限定版情報!!

ゲームは通常版のほか、なんと3種[illegible]。それぞれ3400本、合計10200本限りだから、超レア[illegible]。欲しい人は今すぐ予約だ!!

【タイプA】[illegible]バージョン
[illegible]出演のラジオ番組CD&オリジナルクロック[illegible]。

【タイプB】[illegible]・桜井・[illegible]バージョン
[illegible]、桜井、[illegible]出演のラジオ番組CD&オリジナルクロック[illegible]。

【タイプC】[illegible]バージョン
[illegible]、天城出演のラジオ番組CD&オリジナルクロック[illegible]。

Victor
大空の夢は
PS2で見よう。
パイロットになろう!2
戦闘機で命を賭けるか。旅客機で世界を駆けるか。
飛行機がフルコースで楽しめる大空満喫フライトシム。
◎搭乗機種は、戦闘機からジャンボまで超リアルな26機種。◎名物鬼教官に加え、新たに親切で優しい女性教官も登場。◎学校を卒業したら、プロのパイロットとして大空へ。◎「ドッグファイト系」では地上爆撃・戦闘機迎撃・艦隊撃破など、「エアライン系」では旅客機、遊覧飛行など様々な任務を用意。
株式会社ビクターインタラクティブソフトウエア
〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル7F http://www.vis.co.jp/
絶賛発売中 標準価格6,800円(税抜)
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
© 2001 BELUGA COMPUTER./Victor Interactive Software Inc
PlayStation®2

攻略のStation

鬼武者
Z.O.E ZONE OF THE ENDERS
メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ
Shadow of Memories
首都高バトル0
ワールドサッカー ウイニングイレブン5
Sister Princess
パイロットになろう!2
EXTERMINATION
パラパラパラダイス
天空のレストラン Hello! Project ver.
NBAライブ2001
A列車で行こう2001

イラスト／伊藤勇太

PS2

鬼武者

ついに発覚した隠し要素を大公開！
ストーリー攻略もいよいよ終盤戦に突入だ!!

発売中	▶¥7,800 ▶カプコン
ACT	▶MC2（420KB以上）

PS.I LOVE YOU WRITER'S COLUMN

今回紹介しているおまけモードの「鬼魂（おにスピリッツ）」は激ムズ（詳しいルールはP.44を参考にしてね）。体力は徐々に減っていくし、敵は壷を壊しまくるし、せわしないったらもう……。そのうえゲームオーバーになると、一番最初の部屋からやり直さなきゃいけない。一応クリアはできたけど、プレイ回数は軽く30回は超えてたかも。わりとゲームは得意だと思ってたのに、ちょぴり自信喪失の今日この頃です。（コガン）

パンダになっても斬りまくる!!

隠し要素からストーリー終盤の攻略法までを徹底フォロー!!

今回の新情報は、待ちに待った隠し要素！　隠しコスチューム＆おまけモード「鬼魂」の出現条件を公開するぞ。また、「必殺」の、より詳しい発動条件が判明したので、そちらも要チェック。敵別に、その条件やコマンド入力のタイミングを解説しよう。最終回となるストーリー攻略では、「地獄門内部突入～マーセラス・改戦～ラスボス」までの行動手順と攻略法をお届け!!

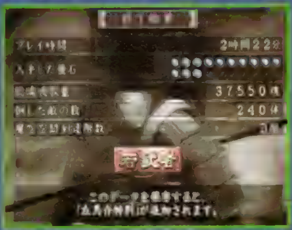
◀▲やり込み要素満載の「鬼武者」。1度クリアするくらいでは、そのおもしろさを味わい尽くせない!!

やっぱりあった!! 隠しコスチュームの使用条件を公開!!

隠しコスチュームの使用方法

「蛍石」を10個以上集めた状態でゲームをクリアする

上記の条件を満たすと、左馬介の隠しコスチューム「パンダのぬいぐるみ」で本編がプレイ可能！「蛍石」は、マップの各所に隠されているほか、「魔空空間」でも手に入る。「千里眼」があれば、「蛍石」の落ちている場所が光って見えるので、忘れずに入手しよう。なお、「千里眼」は、西天のマップ（火縄銃がある場所）にあるぞ。



▲クリア後のランク評価画面で、「左馬介特別」が追加された、というメッセージが表示されたあとにクリアデータをセーブ。

▲次にタイトル画面で、「はじめから」を選択。左馬介のコスチュームを「通常」から「特別」に変更すれば、パンダです。

パンダコスチュームの見どころはココ!!

細部までこだわった作りがパンダコスチュームのおもしろいところ。その１つが、Ｌ２ボタンで頭の部分をかぶったり、脱いだりできることだ。パンダの極悪な表情もナイス！　１度は見ておかないとソンだぞ。

▶「鬼の篭手」は…？

鬼の篭手は、なんとヒマワリに変化！　しかも、ごていねいに顔まで描かれている。

◀小パンダ

お腹の袋に入っている子どももパンダ。そのしぐさはとってもラブリィなのだ。

▲ゲーム序盤のデモシーン。これは雪姫を１度助け出したところだ。

▶Ｌ２ボタンを押して、頭を「カポッ」と装着。目を覚ました雪姫の目の前に凶悪な目つきのパンダが！　まるで恐喝されてるみたい……（笑）。

▶ＣＧムービー以外は、パンダコスチュームのままゲームが進行するのだ。

お好みのスタイルでプレイすべし

鬼武者チェック 知ってトクする（？）3つの小ネタを紹介!!

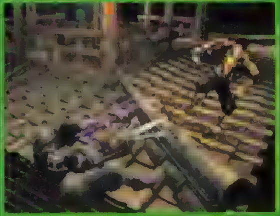
実用的ではないが、知っているとトクした気分になる……かもしれない。ここでは、そんな小ネタの一部を３つほど紹介していくぞ。また、このほかにも特定の状況でしか見られない小ネタが数多く存在する。すでに本編をクリアしてしまった人は、これらの小ネタを探してみるのも一興だ。

小ネタ1 矢を斬ると黄色い魂が!!

敵が放った矢を刀で斬ると、黄色い魂が出現する。敵が矢を放つときの「ヒュ」という音と同時に斬るのがコツ。

小ネタ2 星見櫓（ほしみやぐら）から敵を落とす！

星見櫓の屋根の上では、敵を蹴り落として倒すことが可能。敵を一撃で倒せることはもちろん、魂も吸収できるぞ。



小ネタ3 竹林の竹を斬りまくる！

西天（牢櫓方面）マップにある竹林の竹を刀で斬れる。斬ったときの「スコーン」という音がとっても心地よいのだ。

Composed by ©Mamoru Samuragoch.Character Samanosuke Akechi by ©Amuse/Fu Long Production.
©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.Guest Creator:Takeshi Kaneshiro
● 「鬼武者」の公式ホームページも必見！→http://www.oni-musha.com/

ついに発覚!! 必殺 一閃(いっせん)の発動条件&敵別詳細データを解説!!

「必殺」は、左馬介の「一閃」と「弾き一閃」、かえての「首斬り」の全3種類。前号でそれぞれの発動条件とコマンドを紹介したが、今回は「一閃」の発動条件をさらに詳しく説明するぞ。敵別にロボタン入力のタイミングも連続写真とあわせて解説しているので、参考にしてほしい。

一閃の発動条件に関わる「フレーム」とは何か？

フレームとは、１秒間の動きを構成するコマ数のこと（本作は、１秒間で60フレーム）。例えるなら「１フレーム＝パラパラまんがの１ページ」のような感覚。右の図は、１～５フレーム間における刀足軽の動作を連続的に見せたもの。もし、「一閃」の発動タイミングが攻撃がヒットする直前の3フレーム以内なら、右図の❸～❺の間にロボタンを押せば「一閃」が発動する。つまり、それほどまでにタイミングがシビアなのだ。

イメージ図　コレがフレームだ!!

3~5フレームの秒数は？	
	3フレーム＝0.049秒
	4フレーム＝0.066秒
	5フレーム＝0.083秒

そのほかの「必殺」の発動条件もチェック！

弾き一閃

発動条件 敵の攻撃を受ける直前にL1(防御)を押し、黄色い輪が出たらすぐロボタン

敵の攻撃を受けるギリギリ直前に「防御」をすると「弾き返し」が成立し、黄色い輪が出現（右の写真）。その直後、すぐにロボタンを押すと、「弾き一閃」が発動する。

首斬り

発動条件 「跳び越え（※1）」で敵の背後に跳び、着地するまでの間にR1＋ロボタン

「首斬り」を発動させるには、着地時にちゃんと敵の背後に回り込めているかが重要なポイント。少しでも敵との位置がズレる（斜め後ろになる）と発動しないぞ。

※1：「跳び越え」のコマンド→（敵に密着した状態で）R1＋✚キー上を押したままロボタン
※2：ゲーム内の距離（目安：明智将の刃渡りが約1m）。

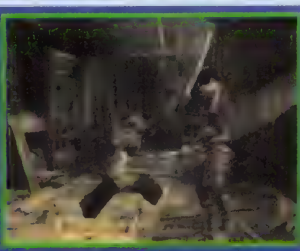
刀足軽

一閃の狙い目　唐竹割り

「唐竹割り」のような縦振り系の攻撃が見切りやすく、「一閃」を決めやすい。ダッシュ攻撃は、走っている間ならタイミングに関係なく発動するので、絶好のチャンスだ。

一閃の発動条件
①全攻撃に対して、ヒット直前の5フレーム以内、かつ距離が2.7m（※2）以内である
②ダッシュ攻撃（刀を振り上げて走ってくる動作中）に対して、距離が2～3m以内である

◀刀を振り上げたらコマンド入力の準備。距離はこれぐらいでOK。



◀コマンド入力のタイミングはココ！ しっかり見極めよう。

◀[illegible]

手長&闇甲冑

手長　闇甲冑

一閃の狙い目　踏み込み縦斬り

横振り系の攻撃は、発動タイミングがシビアなので、縦振り系の攻撃に狙いを絞ろう。また、手長に蹴りを入れたあと、すぐに斬撃を繰り出すことでも「一閃」は発動するぞ。

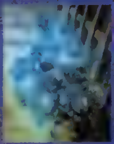
一閃の発動条件
①縦振り系の全攻撃（つかみ攻撃も含む）に対して、ヒット直前の3フレーム以内、かつ距離が2.6m以内である
②横振り系の全攻撃（つかみ攻撃も含む）に対して、振り始めの3フレーム以内、かつ距離が2.6m以内である

◀まず、刀を大きく振り上げるので、[illegible]

◀1歩踏み込んでから刀を振り下ろす。ここでコマンドを入力だ。

◀見た目よりも遅めに入力しないと[illegible]

ギャラーン



一閃の狙い目　消滅行動

一定量の魂を吸収するとクルクル回り出し、その空間から姿を消そうとする。このときが「一閃」を発動する唯一のチャンスだ。わざと多くの魂を吸収させて、「一閃」を狙おう。

一閃の発動条件
①消滅行動（一定量の魂を吸収すると、この行動をとる）の途中に攻撃をヒットさせる

◀「ヒュンヒュン」という音が聞こえたら消[illegible]

◀消滅するまでにかかる時間は約5[illegible]

◀刀が届かない場所にいるときは、[illegible]

やっぱり電撃だね！
■電撃攻略王DEEP　鬼武者 完全攻略ガイド　（好評発売中　本体：定価1,200円＋税）
ゲームクリア後のオマケ要素を完全公開！　2部構成の完全マップで全アイテム入手をサポートし、完全攻略フローチャートでストーリー進行をナビゲート。さらに敵キャラクター別戦術指南では、細かいポイントまで徹底的に解説しているぞ。どこよりも読みごたえのあるこの本は大好評発売中！

三つ目

攻撃パターンは、右手振り下ろし、ダッシュ攻撃、ジャンプ攻撃の3つ。右手振り下ろし、ジャンプ攻撃はモーションが大きく、タイミングを計りやすいので、積極的に「一閃」を狙おう。ダッシュ攻撃はスピードが速く、見切るのは難しい。「ヒュッ」という音がすると同時にダッシュ攻撃を仕掛けてくるので、素早く「防御」しておこう。

一閃の発動条件　①全攻撃に対して、ヒット直前の5フレーム以内、かつ距離が2.5m以内である

一閃の狙い目　ジャンプ攻撃

▲遠く離れた場所で身構えたら、ダッシュ攻撃かジャンプ攻撃を仕掛けてくる。このときに敵が見える位置に移動することが重要。

▲三つ目がジャンプしたら、この[illegible]タイミングで□ボタンを入力。ここまで引きつけないと「一閃」は発動しないのだ。

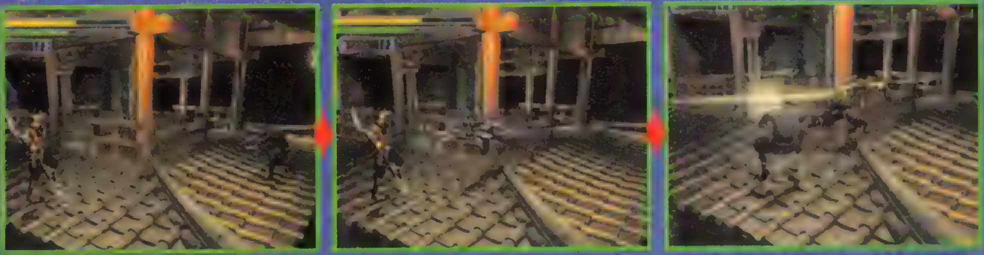
▲ジャンプ攻撃が届くギリギリの位置にいれば、それだけタイミングを計りやすい。ある程度離れた場所で待ち構えるのがコツだ。

闇蜘蛛

近距離での攻撃パターンは右手振り下ろし、左裏払い、三段突きの3つ。遠距離では、ジャンプ攻撃、ダッシュ攻撃、くない投げを繰り出してくる。近距離攻撃はタイミングが難しいので、「一閃」を狙うならジャンプ攻撃かダッシュ攻撃がオススメ。攻撃モーションとコマンド入力のタイミングも三つ目とほぼ同じで、応用も可能だ。

一閃の発動条件　①全攻撃（くないを除く）に対して、ヒット直前の5フレーム以内、かつ距離が2.5m以内である
②くないを武器で打ち返し（くないを斬る）、それが闇蜘蛛にヒットする

一閃の狙い目　ダッシュ攻撃



▲敵が見える位置に移動して、闇蜘蛛が身構えるのを待とう。ここからジャンプ攻撃かダッシュ攻撃を繰り出してくるぞ。

▲ダッシュ攻撃の場合、繰り出す直前に「ヒュッ」という音がする。これが聞こえたらすぐに□ボタンを押すべし！

▲ものスゴイスピードで向かってくるので、見てからボタンを押すのでは間に合わない。何度も練習して、タイミングを体で覚えよう。

シャルカ

口のカマによる攻撃は3パターン。いずれもモーションが大きいので、比較的ラクに「一閃」を決めることができる。ただし、出の早い体当たりで攻撃してくることもあるので、常に「防御」しながら敵の動きを観察すること。体当たりならそのまま「防御」、カマでの攻撃なら「防御」の構えをといて、タイミングよく□ボタンを押そう。

一閃の発動条件　①全攻撃に対して、ヒット直前の5フレーム以内、かつ距離が2.7m以内である

一閃の狙い目　カマはさみ攻撃

▲[illegible]は、これぐらいの距離で、タイミングを計りやすいように少し離れた場所で「防御」して、一度は敵の攻撃のタイミングを見ておこう。

▲カマが左右に開くのが見えたら注意。「防御」してたら、ここで「防御」の構えを解除して、□ボタンを入力しよう。

▲カマ攻撃は、パターンによってモーションが異なる。だが、入力のタイミングはほとんど同じなので、どのパターンでも「一閃」を狙えるぞ。

バズー

バズーは出現する瞬間（青い炎に包まれている間）が「一閃」の狙いどころ。バズーを正面にとらえていれば、タイミングにかかわらず「一閃」が発動するぞ。これが間に合わない場合は、鉈（なた）による攻撃で「一閃」を狙うといい。その攻撃パターンは多彩だが、いずれもモーションが大きいので、入力のタイミングもわかりやすい。

一閃の発動条件　①全攻撃（刀噛みつきを除く）に対して、ヒット直前の5フレーム以内、かつ距離が2.5m以内である
②回転攻撃（地面を転がりながら体当たりする）に対して、距離が1.5m以内である
③バズーが出現する瞬間、バズーが左馬介の正面90度以内にいて、かつ距離が4.5m以内である

一閃の狙い目　鉈振り回し

▼ここで□ボタンを押す。もし、失敗してダメージを受けたときは、2発目に備えて必ず「防御」すること。

▲連続斬りの1発目は縦振り。大振りとモーションが似ているので、見間違えないように注意したい。また、鉈を横に構えた場合は、逆払いを繰り出してくるぞ。

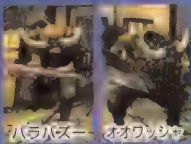
▲鉈振り回しの1、2発目に対する入力タイミングは、ほぼ同じと思っていい。バズーが1発目を空振りしたときは、あせらずに2発目で「一閃」を狙おう。

コレはダメ！　一閃が不可能な攻撃

刀噛みつき

▲口を大きく開けて飛びかかり、徐々にダメージを与えるやっかいな攻撃。出が早い

バラバズー&オオワッシャ



「一閃」の発動タイミングは、バラバズーの場合はヒット直前の5フレーム以内、オオワッシャの場合は4フレーム以内となる。1フレームの差はあるが、攻撃パターンやモーションが同じなので、コマンド入力のタイミングも同じ感覚で覚えるといい。ただ、失敗を考えると、無理に狙わないほうが無難。

◀「一閃」を決める自信がない人は、[illegible]

一閃の発動条件
①縦振り系の全攻撃に対して、ヒット直前の5~4フレーム以内、かつ距離が2.6m以内である
②横振り系の全攻撃に対して、振り始めの5~4フレーム以内、かつ距離が2.6m以内である

一閃の狙い目 斧振り下ろし

▼片手、両手のどちらの場合でもこのタイミングでOK。ただし、両手振り下ろしは、攻撃スピードがかなり速いので注意が必要だ。これを見切れないと、「一閃」を決めるのはなかなか難しいかも。

▲振り下ろし攻撃は、片手の場合と両手の場合の2パターンがある。当然、モーションが異なるので、斧を振り上げたときの構え(上)をよく見て、片手か両手か、どちらの攻撃かを判断しよう。

コレはダメ! 一閃が不可能な攻撃

斧投げ

敵との間合いが離れすぎていると、左馬介めがけて斧を投げてくる。とくに、画面外の見えない位置から投げられると回避しづらいので、敵の動きを注意深く観察しよう。回避が間に合わないと思ったときは、迷わずに「防御」することだ。

レナルード

遠距離では地面突き刺し攻撃(地中から触手を突き出す)、中距離ではムチつかみ、近距離ではムチ攻撃を仕掛けてくる。このうち、地面突き刺し攻撃は「一閃」が不可能。また、ムチつかみとムチ攻撃は、左右の2パターンがあり、それぞれモーションが異なるので要注意。

▲「一閃」を決めると、分裂されずに倒せるのも大きな利点。積極的に狙うべし!

▶近からず、遠からずの間合い。この距離を保ちつつ、動きに注意してチャンスを待て!

一閃の発動条件
①全攻撃(地面突き刺し、地面突き刺しスピンを除く)に対して、ヒット直前の5フレーム以内、かつ距離が2.6m以内である

一閃の狙い目 ムチ攻撃

▲これくらいの間合いで、ムチ攻撃を繰り出してくる。このとき、左右どちらの触手で攻撃してくるのかをしっかり見ておくこと。

▲触手をムチのようにしならせて、一気にたたきつけてくる。タイミング的には、このくらいを目安に入力するように心がけよう。

▲「一閃」が決まり、レナルードを分裂させずに倒すことに成功。ちなみに、攻撃モーションは、右よりも左の触手のほうが若干速い。

コレはダメ! 一閃が不可能な攻撃

地面突き刺し

◀地面づたいに触手を伸ばして、左馬介の足もとから触手を突き出す攻撃。左の写真のような体勢になったら要注意だぞ。

地面突き刺しスピン

◀地中から突き出した触手をグルグル回して、何度もダメージを与える。なお、このときは触手を斬ることが可能だ(一定時間で復活)。

ボルチマンド

横振りが最も「一閃」を決めやすく、ボルチマンドに「蹴り」を当てると出してくる傾向が強い。横振りに対する入力のタイミングさえつかめば、この習性を利用して楽に「一閃」を決めることができるぞ。そのほかの攻撃パターンでは、あまり狙わないほうがいいかも。

▲これが横振り。ほかの攻撃に比べるとモーションは小さいが、1番狙いやすいのだ。

▶「一閃」ではないが、地中に潜っているところを攻撃すると一撃で倒すことができる。

一閃の発動条件
①全攻撃(昇竜剣、ブーメランを除く)に対して、ヒット直前の3フレーム以内、かつ距離が2.6m以内である
②ボルチマンドの体力が1/3以下の状態で、地面潜りから出現する瞬間に攻撃をヒットさせる(武器レベルがMAXの状態)

一閃の狙い目 横振り

▲まずは、横振り攻撃を出させるためにボルチマンドに「蹴り」を当てる。すると、反撃しようと横振りの体勢をとり始めるぞ。

▲そして、ボルチマンドが剣(?)を振りかぶったあと、こちらに向かって踏みこんでくる。このタイミングで□ボタンを押そう。

▲[illegible]る場所でコイツを「一閃」で倒せば、コンボボーナスも含めて、1000以上もの魂ポイントを獲得可能。

コレはダメ! 一閃が不可能な攻撃

昇竜剣

◀地中を移動し、左馬介の足もとから剣を振り上げながら飛び出してくる。地中に隠れられたら、「防御」の状態で動かないのが安全策。

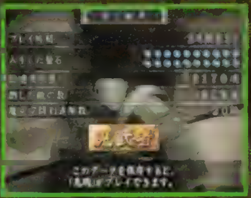
ブーメラン

◀剣の形状を変化させ、ブーメランのように投げてくる。ヘタに動くと当たりかねないので、「防御」のままじっとしていよう

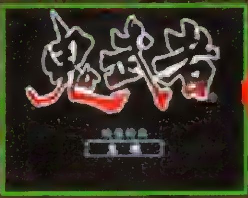
蛍石を20個集めてクリアすると…
本格派アクションパズル ONI SPIRITS「鬼魂」が出現!!

封印されし魂を解放せよ!!

20個の「蛍石」を集めてゲームをクリアすると、ミニゲームの「鬼魂」が遊べるようになる。出現させるのは大変だが、「鬼魂」をクリアすると「鬼武者」が100倍楽しくなる「ごほうび」もあるので、ぜひ挑戦してほしい！　なお、今回の攻略は再挑戦後（※ページ下の欄外を参照）が前提となっている。



◀まずは20個の「蛍石」を探そう。裏鬼門にも隠されているので、すべて獲得してからクリアすること。



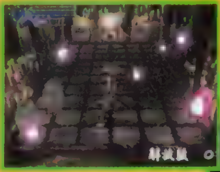
◀クリア後に出現する「特典」の中に「鬼魂」が登場する。全12ステージ制覇を目指して突き進め！

「鬼魂」の特徴

この「鬼魂」は、「子之間」から「亥之間」までの全12の霊場（ステージ）で構成されたアクションパズル。戦略性とアクション性が融合した、やりごたえバツグンのミニゲームだぞ。

特徴其の一　体力が尽きる前に規定数の魂を解放すればステージクリア

各ステージには魂が封印された壷と幻魔が配置されていて、決められた数以上の壷を壊して魂を解放（吸収する必要はない）すれば、ステージクリアとなる。ただし幻魔が壷を壊すと、解放とはみなされないので注意しよう（左馬介によって幻魔を吹き飛ばしたときに壊れた壷はOK）。さらに、左馬介の体力は時間とともに減少し、通常は約20秒で力つきてしまう。このため、素早い行動と判断が必要となるのだ。ちなみに体力の最大値は128ポイント（ゲーム本編開始時と同じ）。1／6秒ごとに1ポイントずつ減るが、ステージクリア時には全快するぞ。



▲体力がなくなったときに解放数が0ならば、次のステージへ進むことができる。
▶解放数の表示を0にできないとゲームオーバー。最初のステージからやり直し。

鬼武者チェック　魂集めを意識すればより一層楽しめるぞ！

この「鬼魂」は、クリアするだけなら、解放した魂は吸わなくてもかまわない。しかし、こういう類のミニゲームは、スコアアタックを意識したプレイをすると、より楽しむことができるのだ！　クリア自体も大変かもしれないが、ひと通りクリアできるようになったら、ぜひ魂集めに挑戦しよう。

▲「壷を1つ残して魂を吸う」などのテクを使うと効果的！

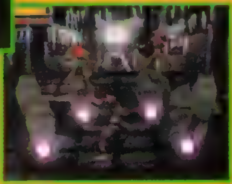
◀記録はメモリーカードに残せる。目指すは五六五二〇魂!!

「鬼魂」の基本戦術

ここでは、限られた時間を有効に使うための戦術を2つ紹介。たった1秒がクリアの明暗を分けることもあるので、しっかりチェックしよう。

戦術其の一　壷は単発斬りで素早く壊す

ほとんどの壷は剣を振って壊すことになるのだが、連続斬りを繰り出してしまうと、効率よく壷を壊すことができない。なぜなら、連続斬りの2撃目は踏み込みが浅いため、攻撃範囲が狭くなってしまうのだ。とくに、攻撃範囲（間合い）が広い炎龍剣では、その傾向が顕著に表れる。だから、連続的に壷を壊したい場合は、剣をひと振り→前へ進む→剣をひと振り→…と繰り返すのが得策だ。



▲炎龍剣の場合、攻撃範囲の狭い右側でも、2マスの範囲を攻撃できる。
▶左側では、さらに壷1つ分広い。これだけ広いので連続斬りは不要だ。

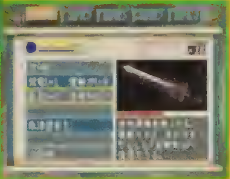
特徴其の二　幻魔を倒すと黄色い魂（大）か青い魂（大）が出現するぞ

「鬼魂」では、ギャラーン以外の幻魔は、倒すと必ず黄色か青色の大きい魂を出す。出現する魂の種類は、刀足軽や三つ目は黄色い魂、手長は青い魂、というように決まっているのだ。なお、黄色い魂（小）は、青色の壷を壊せば出現するぞ。ちなみに黄色い魂を吸収すれば、32ポイント（ゲージの1／4）回復するぞ。小さい魂はその半分だ。

▲体力回復は、まさに死活問題。消えてしまう前に、必ず吸収するようにしよう。
▶今回の攻略範囲（前半6ステージ）では、青い魂を出すのは手長だけ

特徴其の三　「打刀」以外の武器は宝箱から獲得しなければならない

この「鬼魂」でも、左馬介の初期装備は「打刀明智拵」。これ以外の武器は、壷の中に隠されている宝箱から入手するのだ（弓矢は登場しない）。前半6ステージの宝箱の位置や中身はステージ攻略を参照。戦術殺1回の消費鬼力がゲージの1／4で、青い魂（大）の回復量と同じであることを覚えておこう（※ページ下の欄外を参照）。



▲とくに玉は必ず入手すること。これらがないと、クリアはほぼ不可能になる。
▶ちなみに、玉のレベルは1、剣のレベルは2で固定されているぞ。

戦術其の二　「キャンセル」を多用せよ

「鬼武者」では、左馬介がどんなモーション中でも、スタートボタンでメニュー画面が開ける。メニューを開き、装備武器を替えれば、強制的に立ちポーズの状態にできる。これが「キャンセル」。剣を振ると、振り終えるまでは身動きができないが、途中で「キャンセル」することによって、振り切り→戻りにかかる時間をなくせるのだ。

▲壷を壊したこの瞬間、スタートボタンを押して違う武器を装備すると…。
▶見事、モーションがキャンセルされる。すぐに次の行動を開始しよう。

※【補足説明】：「鬼魂」では、初挑戦時（デモが流れる回）と、再挑戦後（1回ゲームオーバーになったあと）で、敵の体力や戦術殺の消費鬼力が異なる。1回目のほうが再挑戦時と比べて、敵の体力が高く消費鬼力も多いため、難易度は高くなっているのだ。とくに消費鬼力の差は大きく、再挑戦後だと戦術殺1回分の消費量がゲージの1／4（25%）なのに対し、1回目だとゲージの約2／5（40%）も消費してしまう。このような理由から、この攻略では、再挑戦後を前提としている。

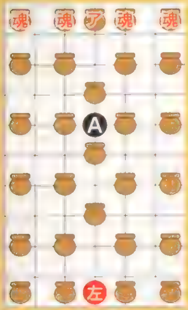
ステージ別攻略指南

今回は全12ステージのうち、「子之間」から「巳之間」までの、前半6ステージを攻略。前半といえども、気は抜けないぞ。

子之間

[illegible]×28　[illegible]×20

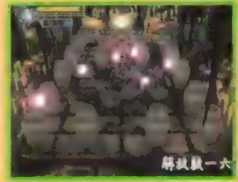
出現する幻魔	Ⓐ：刀足軽
獲得できるアイテム	ア：薬草



まずは刀足軽を倒してしまおう

最初のステージとなるこの「子之間」。まずは、開始直後に正面方向の3つの壷を壊す。その直後に、刀足軽が周辺の壷を壊して道が開けるので、そこを進んでいき、刀足軽を攻撃して倒す。あとは、刀足軽から出た黄色い魂（大）を消える前に吸いつつ、残りの壷を壊していこう。奥にある「薬草」は、取り逃さないように要注意。とくに難しいところはないので、楽にクリアできるぞ。

▲開始直後の攻撃はひと振りだけでOK。そのあと、刀足軽が壷を壊すのを見はからって前へ進む。



◀あとは、刀足軽に攻撃を集中する。もちろん、R1ボタンでロックオンするのを忘れずに。

丑之間

[illegible]×34　[illegible]×20

出現する幻魔	Ⓐ：刀足軽
獲得できるアイテム	ア：紫電 イ：弾丸×3

「紫電」の獲得が最優先

ここでは、まずはアにある「紫電」を取りに行こう。このとき、R1ボタンを押すと右側の刀足軽をロックオンしてしまい、右側を向いてしまうので要注意。進行目標は左方向なので、押さないようにしよう。「紫電」を取ったらすぐに装備して、刀足軽を左→右の順に剣撃のみで倒す。このときは、ロックオンしながら攻撃。あとは、イの「弾薬」を取りつつ、残りの壷を壊していこう。

▲開始直後は、行く手をさえぎる壷を壊しながら、左ななめ前方にある「紫電」を取りに行く。

◀「紫電」を取ったときには、刀足軽がかなり接近している。連続斬りで素早く倒そう

寅之間

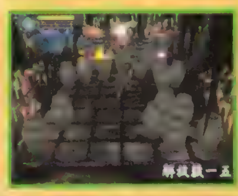
[illegible]×33　[illegible]×20

出現する幻魔	Ⓐ：手長 Ⓑ：ギャラーン
獲得できるアイテム	ア：火縄銃

クリア優先ならギャラーンは無視

まずは、奥の手長のほうへ向かおう。そして、手長に「紫電」→引き返してギャラーンに斬り上げ（必殺）→もう一度、手長のもとに引き返して数回斬り→トドメに「紫電」。このとき、アの壷の左を通過すれば、一連の攻略がスムーズにいくぞ。あとは「火縄銃」を取って壷を壊そう。ギャラーンは倒さなくてもクリアできるので、腕に自信のない人は、無視するのも手だ。

▲手長へ向かうときに真正面を突っ切らないのは、宝箱アに引っかからないようにするためでもある。

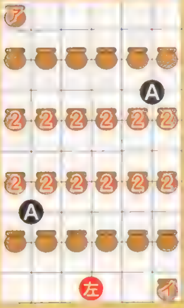


◀斬り上げを出す自信がなければ、火縄銃を真っ先に取り、すぐに火縄銃でギャラーンを倒してもいい

卯之間

[illegible]×38　[illegible]×20

出現する幻魔	Ⓐ：三つ目
獲得できるアイテム	ア：弾丸×3 イ：紅炎



R1+□ボタン連打だけでOK

このステージにいる2体の三つ目は、ロックオンしながら連続斬りを繰り出し続けるだけで、簡単に倒すことができる。だからステージ開始とともに、R1を押しながら□ボタンを連打しよう。三つ目を倒したら、まずはイの「紅炎」を取りに行ってすぐ装備。ここから先のステージの主力となる武器なので、間合いなどをつかんでおこう。あとはアの「弾丸」を取って、次のステージへ。

▲左手前の三つ目は、連続攻撃の2〜4発目がヒットする。4発目で倒すことができるぞ。

◀右奥の三つ目は、倒す前に奥へふっ飛んでしまうが、□ボタンを連打すれば、追い討ちが発動する。

辰之間

[illegible]×36　[illegible]×21

出現する幻魔	Ⓐ：手長 Ⓑ：ギャラーン
獲得できるアイテム	ア：爆裂弾×3

「紅炎」の連続使用と位置がキモ

「鬼魂」の最初の壁として立ちはだかる、この「辰之間」。容赦のない手長の壷破壊に撃沈した人も多いだろう。ここでの効率のいい攻撃手順は、開始直後にR1＋「紅炎」→倒れた手長のそばでR1＋「紅炎」→その場でR1＋✚キー上＋□（連打）でギャラーンに斬り上げ→起きてきた右手前の手長を数回斬って倒す→左奥の手長も同様に倒す。「紅炎」の使用位置がポイントだ。

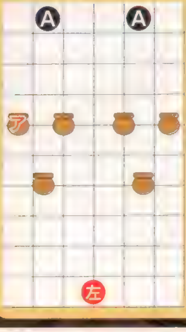
▲開始直後のロックオン対象は右手前の手長。まずはコイツに「紅炎」を1発お見舞いする。

◀次に右手前の手長のそばでロックオンすると、左奥の手長（正確にはギャラーン）に照準が合う。

巳之間

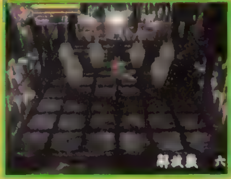
[illegible]×6　[illegible]

出現する幻魔	Ⓐ：刀足軽
獲得できるアイテム	ア：薬草

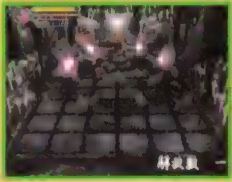


刀足軽に壷を壊されたら即アウト

このステージは、敵に壷を壊された時点で、ゲームオーバーが確定してしまうぞ。とくに注意が必要なのは左の刀足軽。コイツは壷を壊しに来るので、その前にこちらが壷を壊す必要がある。第1目標は中央の2つの壷。下（右側）の写真を参考にして、ほかの2つも巻き込んで壊すのがベスト。次は左前方に進み、左の壷を壊しつつ刀足軽を斬ればいい。刀足軽は炎龍剣2撃で倒せるぞ。



▲この位置に差し掛かったときに□ボタンを押せば、左右端以外の4つの壷を一撃で壊せるぞ。



◀2回目の攻撃は、刀足軽より壷に狙いを定めること。そうしても、刀足軽にはちゃんと攻撃が当たる。

マップの記号説明

- ふつうの壷……ふつうの壷
- ②……2段重ねの壷
- ア イ……宝箱が出る壷
- 魂……魂（小）がでる青い壷
- 左……左馬介の各ステージのスタート位置
- ⒶⒷ……幻魔

ストーリー攻略之巻

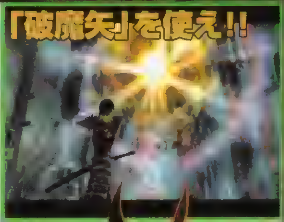
幻魔のボスとの最終決戦だ!!

ついに最終のラストバトル攻略に突入！　地獄門を開放すると難関戦闘が続く！　今回の攻略を参考にこの激戦を生き残れ!!

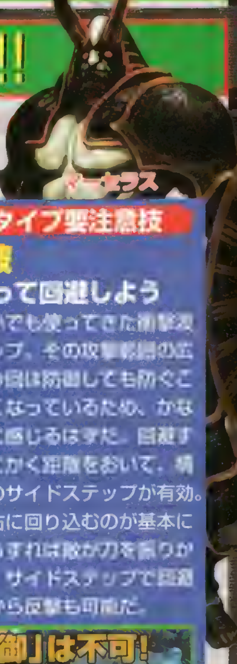
1 「破魔矢」で地獄門を開放！

「破魔矢」と「破魔弓」がそろい、天守閣に戻った左馬介。この２つのアイテムがあれば、地獄門を閉ざす封印を解くことができるぞ。具体的には、地獄門の前まで行って「破魔矢」か「破魔弓」のどちらかを使えばＯＫ。ただし、封印と解くとそのまま自動的にマーセラス・改戦に突入してしまうので、天守閣の入口を入ってすぐの破魔鏡まで戻り、セーブしておこう。

▼▶封印が解けるといよいよ戦いは幻魔の世界へ。ラスボスまであと少しだぞ！



2 パワーアップしたマーセラス・改と対決だ!!



地獄門に入るとすぐに、マーセラスとの再戦に突入！　今度のマーセラスは、さらに改造が加えられた、まさに完全体。あらゆる面でパワーアップを果たしているぞ。しかも、途中で戦い方が大きく変わるため、戦法を知らずに挑むのは危険。下の記事を参考に確実な勝利をモノにしよう！

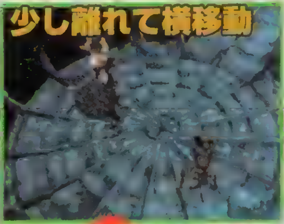
第１形態 ●パワータイプ

戦術殻を多用して早めに盾を壊せ！

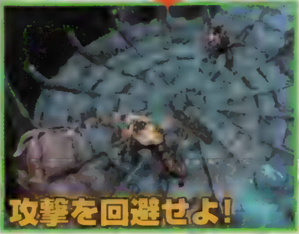
第１形態は盾を装備しているため、背後、または攻撃後のスキを狙わないとダメージを与えることができない。また、攻撃方法は基本的に、天守閣の屋根のときとほとんど変わらないが、体当たりや振り下ろしなど「防御」不能技が増えているので、格段に手強くなっている。そこで、戦術殻をフルに使ってダメージを与え、早めに盾を壊して第２形態にしてしまうのが得策だ。

◀敵が技を出そうとするスキや、体当たりで突っ込んできたところを狙って攻撃するのだ！

▶カウンターで戦術殻「白風」と「紅炎」をそれぞれ２発ずつ決めれば盾が壊れる。



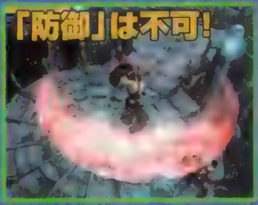
▶敵の攻撃を回避するなら、できるだけ距離をとってサイドステップで横移動だ



◀これで格段に攻撃を回避しやすくなり、反撃の機会も増えるぞ！

パワータイプ要注意技
●衝撃波
距離をとって回避しよう

前回の戦いでも使ってきた衝撃波もパワーアップ。その攻撃範囲の広さに加え、今回は防御しても防ぐことができなくなっているため、かなりやっかいに感じるはずだ。回避するには、とにかく距離をおいて、構え状態からのサイドステップが有効。常に敵の左右に回り込むのが基本になるぞ。そうすれば敵が刀を振りかぶった瞬間、サイドステップで回避でき、そこから反撃も可能だ。



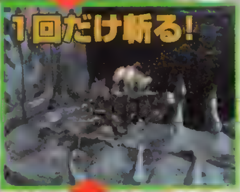
▶技[illegible]れば[illegible]くない。[illegible]

第２形態 ●スピードタイプ

構えからの横移動で徹底的に敵の背後を突け！

盾が壊れると、二刀流になり移動スピードもアップし、急接近して斬りつけてくる。しかし、「防御」できない技はなくなるので、「防御」をしっかりすればむしろ戦いやすいはず。有効な戦法は、まず敵に接近し、構えから✚キーを左右に入れ続けて、ひたすら敵の周囲を回る。そして、敵が攻撃しようとしたらすかさず１回だけ斬り、再び横移動をすることだ！

◀敵の攻撃をガードしたら、そのまま構えからの横移動で敵に張りつこう。



▶敵が攻撃するしぐさを見せたら攻撃！　斬るのは必ず１回だけだぞ

▲「横移動→１回斬る」を繰り返せば、敵の攻撃を封じつつ攻撃し続けることができる　刀は雷斬刀がいい。

◀Ｒ１ボタンと✚キーは入れっぱなしでＯＫ。

スピードタイプ要注意技
●連続水平斬り
食らうと大ダメージ確定！

とにかく猛烈な勢いで繰り出される連続斬り。食らってしまうと連続で斬られてしまうため、かなりのダメージを受けてしまう。ただ、「防御」は可能なので、追い込まれてもあせらずに防御を固めよう。また、残りの体力が減ってきたら、あまり無理はせずに回復したほうが無難だ。

▲攻撃のスキがないため、「防御」後すぐに反撃してもムダ。次の技を出すまで待とう。

鬼武者チェック

魔界で「丸薬」を入手し最終決戦に備えろ!!

いよいよゲームもラスボスとの戦いを残すのみ。そこで気になるのが持っている「丸薬」の数。それなりの数を残しておかないと、ラスボスに勝つことは難しいぞ。不足しているという人は、右の写真の場所を要チェック！　なんと、この土壇場でもいくつか「丸薬」が手に入るぞ！

▲幻魔の世界に入ってすぐ、目の前にある宝箱から「丸薬」を入手。

▼らせん通路を丹念に調べると「丸薬」を2つゲット可能

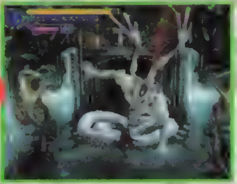
▲左の写真の場所で入手しなかった場合に限り、ここで拾える。

3 最終決戦! フォーティーンブラスを撃破せよ!!

らせん状の通路を抜けた先にある扉を開けると、いよいよ幻魔の王とのファイナルバトルに突入！　ラスボスは非常に攻撃方法が多彩で、必勝パターンというものは存在しない。しかし、各攻撃の回避方法を覚えて実行すれば、おのずと勝利が見えてくるはずだ。

攻撃の手順

ラスボスは、何度も斬りつけると、苦しみながら頭を下げる。そのときに攻撃を加えることで、初めてダメージになるのだ。ここで紹介している6つの攻撃法を理解してラスボスに攻撃を加え、頭が下がってきたところに戦術殻をたたき込め！



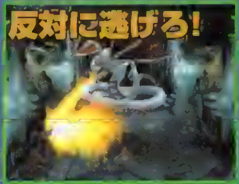
◀▲通常攻撃で頭を下げさせ、破壊力のある戦術殻でダメージを与えるのがポイントだ。

6つの攻撃の対処法

●口から炎を吐く！ 画面下部に逃げろ!!

炎を吐いてきたら、画面の一番下まで逃げて回避する。ただし、炎をどちらの方向へ吐いたかで、安全地帯が異なるので注意。具体的には、右に吐いたら左下、左なら右下、中央なら左右どちらかに回避しないと、画面下でも当たってしまう。

▲画面下へ逃げつつ、吐く向きを確認。写真なら右なので……。



▼画面左下へ逃げればバッチリ炎を回避できる。ただし、炎が完全に消えるまで移動しないこと

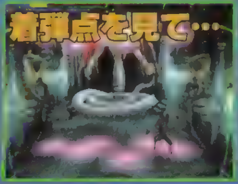
●巨大な腕でのつかみ攻撃!! つかまれたらボタン連打で脱出!!

攻撃時など、敵との距離が近いと敵につかまれることがある。もしつかまれてしまったら、素早く✚キーやボタンを連打して脱出しよう。それをしないと至近距離から炎を吐きかけられて、一発でゲームオーバーになってしまうのだ。黙って見ていることのないように注意だ！

▲この攻撃を見てから回避するのは、まず不可能。たまにしか出してこない攻撃なので、意識する必要はないぞ。◀ボタン連打で炎を吐かれる前に、脱出すればほとんどダメージは受けない。あまり怖い攻撃ではないぞ。

●ピンク色の雷弾の雨！ 着弾点を見極めてかわせ！

敵の攻撃のなかでも、最も使用頻度が高い技で、雷弾を降らせて攻撃してくる。「防御」することはできないが、雷弾が落下する前に、着弾点が光って見えるので、それを見て安全な場所へ逃げれば回避できるぞ。ただし、連続で撃ってくることが多いので、攻撃が止むまで回避に専念したほうがいいだろう。



▲同時に別の技を繰り出してくることもあるが、慣れないうちは雷弾の回避に集中すること。

▲あとは、空いているスペースにダッシュで逃げるだけ。横に逃げるときはサイドステップで。

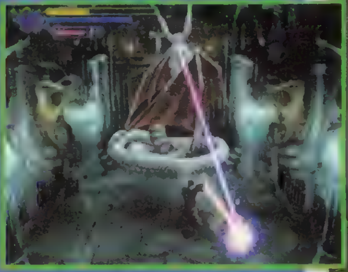
●強烈な手刀攻撃！ 「防御」かサイドステップで対応

手刀による打撃攻撃。防御可能なうえ攻撃は直線的なので、敵の攻撃モーションを覚えてしまえば、サイドステップで簡単に回避可能だぞ。ただし、腕を横に振る攻撃と交互に繰り出すことが多いので、惑わされないように。

▶回避できれば、攻撃後のスキに反撃できる。

●ピィーッとレーザー攻撃!! サイドステップでかわせ!

直線的なレーザーによる攻撃。こちらは「防御」できないが、サイドステップでラクに回避できる。回避すると連続して発射してくるが、根気よくよけること。また、ピンク色の雷弾攻撃のあとに撃ってくることもあるので注意。


▶ダメージは小さい。かわせなくても気にするな！

●ブンッと腕の横振り！ サンダーとの連携攻撃に注意！

手で真横にひと振りして、その風圧で左馬介を攻撃する技。これを食らってしまうと画面下方向にフッ飛ばされて、ダウンしてしまう。ボタン連打で早く起き上がらないとダウン攻撃がくるぞ。また、「防御」しても画面下方向にあとずさりしてしまう。それによって雷弾攻撃に当たり、ダメージを受けてしまう場合も！

▼直前にバックステップで避ければ、あとずさりさせられても雷弾を受けにくい。

PS2

Z.O.E ZONE OF THE ENDERS

中盤までのストーリー攻略と、よりカッコよくジェフティを操るためのテクニックを伝授！

発売中 ACT	▶オープン価格（限定版は¥13,800）▶コナミ
	▶MC2（280KB）

P.S. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

戦闘が楽しいんですわ。ナニが楽しいかって、近距離戦でダッシュ攻撃を出すと、勝手に相手の後ろに回りこんで攻撃したり、相手がガードしてたら、剣と剣が交差して弾け飛んだりするんですよ。副編集長のKさんも、お子さんの前で体験版をプレイしていたら「パパ、かっこいい！」と言われたとか。俺も思わず「俺って凄い？　俺ってニュータイプ？」とか、できる気になってみたり。それ以来、魅せるプレイにハマってしまいました。　（うま）

中盤を乗りきるための戦闘テクニックとストーリー攻略をお届け!!

簡単な操作で、誰もが快適にロボットの戦闘を楽しめる『Z.O.E』。しかし今回の攻略範囲にもなると、出現する敵もレベルが上がり、その攻撃は熾烈（しれつ）を極める。そこで今回は、それら高レベルの敵との戦闘を円滑に進めるための、一歩進んだ戦闘テクニックを伝授しよう。また、中盤のストーリー&人助けイベントも徹底攻略していくぞ。

◀出現する強大な敵を打ち破り、コロニーを脱出できるのか!?

ジェフティを華麗に操作するための上級戦闘マニュアル

より強力な攻撃を仕掛けてくる敵を倒すために、ワンランク上の戦闘方法を伝授。これで群がる敵を全滅だ！

マニュアル1 サブウェポンを使いこなせ!!

ジェフティは、ローカルステージ内で入手できるプログラムと弾薬をそろえることで、サブウェポンが使用可能になる。使えるサブウェポンは10種類。それぞれ異なった特徴を持っているので、それらをしっかりと把握して活用することで、戦闘を有利に展開できる。

JAVELIN ジャベリン

槍状の武器で、相手に向かって放物線を描いて飛んでいく。その軌道の関係から、射程距離は長くはないが、敵はガードできないという特徴がある。主な使い道としては、中間距離で、こちらの遠距離攻撃を敵がガードした場合。遠距離攻撃をダッシュで中断してジャベリンを投げれば、そのあとにダッシュ近距離攻撃で一気に攻めることができるぞ。

PHALANX ファランクス

拡散するエネルギー弾を発射する射撃武器。ボタンを押す強さによって、攻撃範囲を変更できる。その反面、一発一発の攻撃力は低い。この武器の使い道としては、まずノンロックオン状態でしか破壊できないポーターの破壊がある。そして、破壊可能な敵の攻撃を破壊すること。後者は特に、ボス戦などで重宝するので破壊できる攻撃を見極めるように。

HALBERD ハルバード

レーザーの刃を発生させ、それに触れたものにダメージを与える。攻撃力こそ高いものの、敵の攻撃を食らったりダッシュをすると、レーザーは消えてしまう。しかも、発生までに時間がかかるので、ムリに使う必要はない。あえて使うとすれば、ダッシュ近距離攻撃を当てたあとに、敵との距離が離れた状態で追い撃ちとして使用するくらいだろう。

SNIPER スナイパー

かなり遠距離まで届く、射程距離の長い射撃武器。通常は、ポーターなどを破壊する際に、敵とエンカウントしない距離から使用する。それ以外には、無用な戦闘を避けたい場合に、撃破したい部隊に向かって撃ち込むという使用法がある。これで、撃ち込まれた部隊とのみエンカウントになり、おびき寄せることができる。そのまま安全に撃破しよう。

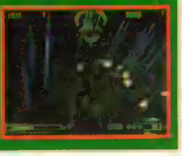
BOUNDER バウンダー

壁などにぶつかると、飛んでいく方向が変化するエネルギーボールを投げる。マウンテンや、EPSの地下などの狭い空間での戦闘時に真価を発揮するぞ。しかも、攻撃力もハルバードなみに高いので重宝する。適当に発射しておくだけでも、かなりの確率で当たってくれるが、より命中率を上げるために、なるべく横の壁に向かって投げるようにしよう。

DECOY デコイ

約3秒間、敵を引きつけることができるオトリを射出する。基本的には、ボスとの戦闘時、強力なロックオンレーザーを回避するために使用する。それ以外にも、レベル3以上のマミーヘッド戦でも利用できる。レベル3以上のマミーヘッドが放つレーザーをデコイで引きつけ、そのスキにレーザーの範囲外からダッシュ近距離攻撃をお見舞いしよう。

GEYSER ゲイザー



一定時間、レーザーを放出するトラップを設置する武器。バウンダーと同じく、EPSの地下やマウンテンで重宝する。特にマミーヘッドと戦うときにハラまいておけば、レーザーの発射を阻止できる。ほかにも、こちらの攻撃と攻撃の間のスキをフォローする、連続技の接着剤としても使用できるぞ。

COMET コメット

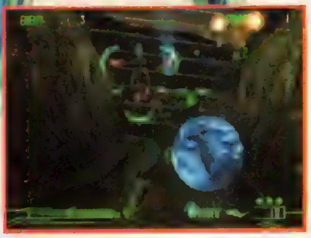
多少の追尾性能を持つエネルギーボールを発射する射撃武器。高速で移動する敵との戦闘時に連続して発射することで、敵の動きを止めることができる。コメットで動きを止めたら、ダッシュ攻撃で一気に撃破してしまおう。また、このコメットは、バースト攻撃にも相殺されないという特徴もある。

GUNTLET ガントレット

高速で直線上を進む槍状のエネルギーを投げる兵器。発射までのスキはやや大きいものの、一度発射されれば、ほぼ回避不可能なスピードで飛んでいく。また、ガントレットがヒットすると、ダッシュ近距離攻撃と同様に相手が吹き飛ぶ。そのあとに追い撃ちをかけることもできるぞ。

MUMMY マミー

ボタンを押している間、耐久力を回復し続ける特殊なサブウェポン。ボス戦などのメタトロンが出現しない戦闘で使うことが多い。ただ、発動中はジェフティの前面にシールド状の物体が展開されるので、視界が狭くなってしまう。回復に集中するあまり、敵の攻撃を食らわないように注意しよう。



▲プレイヤーの腕しだいで、無限の戦闘力を引き出せる。それが最新鋭機ジェフティだ！

©2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN ALL RIGHTS RESERVED.

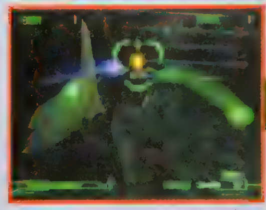
マニュアル2 敵の動きに合わせて使い分けろ！ タイプ別3大コンボ指南!!

中盤にもなると、敵もさまざまな攻撃方法を使ってくるうえ、耐久力も高くなってくる。そのため今までの戦闘パターンでは時間がかかってしまうこともあるのだ。そこで、コンボキャンセルを利用した連続技を紹介。敵の動きに応じて使い分け、戦ってもらいたい。

コンボA 大ダメージを与えるベーシックコンボ！

このゲームの最も基本的なコンボと言える「斬り攻撃×3→バースト斬り」を、より確実に当てるために進化させたものがコレ。簡単だが、すべてヒットすれば、レベル4ぐらいまでの敵なら撃破できるぞ。

ガントレット

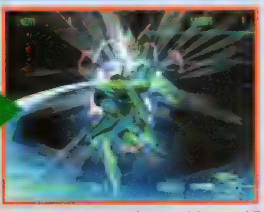


▲最初のガントレットは、遠すぎる距離から使うと連続斬りにつなげにくい。このぐらいの距離から使おう。

斬り攻撃×3

▲そのあと、ダッシュで近づき近距離攻撃。ダッシュ攻撃が暴発しないようにタイミングよくR2ボタンを放そう。

バースト斬り



▲コンボのシメはバースト斬り！ 近距離攻撃中に相手がガードしたら、すぐにバースト斬りを出してもいいぞ。

ワンポイント指南 コンボキャンセルとは？

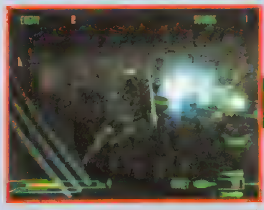
斬り4連撃の4発目以外の攻撃は、R2ボタンで中断することができる。これを利用することで、通常ならば当てにくいバースト斬りなどを当てたり、ほかの敵の攻撃を回避したりできるのだ。後半は、常に狙っていこう。

▶敵の状況を見ながら、キャンセルしていこう。

コンボB 複数の敵を素早く倒すハイスピードコンボ！

複数の敵に囲まれた場合、敵の攻撃を回避しつつ、素早く敵を倒すことが求められる。そこでオススメなのが、このコンボ。小刻みにダッシュしつつ、敵を追尾するコメットを撃つ。コメットがヒットするまで回避し、ヒットしたらそのままダッシュで近づき、斬り攻撃×3。さらにダッシュでキャンセルして、敵の攻撃を回避しつつ攻撃だ。

コメット



▲コメットを発射するときは、そのあとのダッシュからの近距離攻撃を当てるために、一定の距離を保とう。

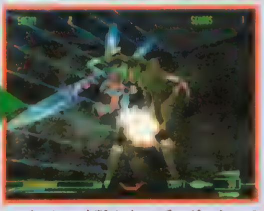
ダッシュ

▲このぐらいの距離ならば、コメットヒット後のダッシュにちょうどイイ。R2ボタン連打で小刻みに追跡しよう。

斬り攻撃×3

▲敵に逃げられないように、近距離攻撃がヒットする距離になったら、すぐに近距離攻撃を出そう。

ダッシュ斬り

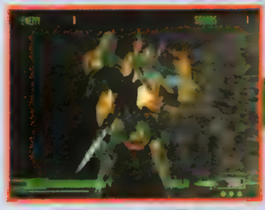


▲ダッシュ攻撃を出せば、ダッシュの出始めの無敵時間を使って、敵の反撃も回避しつつ攻撃できるぞ。

コンボC ガードが固い敵に有効なガードクラッシュコンボ！

中盤以降の敵は、こちらの攻撃に対して、かなりの確率でガードしてくる。こちらの攻撃中に相手がガードしていることを確認したら、素早くこのコンボに切り替えよう。相手のガードを無効にする攻撃を混ぜつつ、攻撃力も高いので、重宝すること間違いなし。ただし、つかみ投げを使うとき、近くに敵がいたらバースト斬りに変えてもいいぞ。

斬り攻撃×3



▲斬り攻撃×3は、敵に囲まれている場合は、2発目にキャンセルをかけたほうが安全。臨機応変に対処しよう。

つかみ投げ

▲相手をつかんだら、すぐに投げてしまおう。そうしないと、ほかの敵に攻撃される可能性が高いのだ。

ジャベリン

▲相手を投げたら、最速でジャベリンを使おう。そうしないと、横に移動されて、よけられることもある。

ダッシュ斬り

▲ジャベリンを投げたらダッシュ攻撃へ。このダッシュ攻撃をガードされた場合は、再びジャベリンを投げよう。

マニュアル3 パワーアップする敵を知れ!!

敵にももちろんダッシュ攻撃やバースト攻撃は存在する。中盤以降の敵は、あらゆる攻撃方法を駆使してジェフティを攻撃してくるぞ。その対処法を知らないと、思わぬ大ダメージを受けかねない。ここでは中盤以降の敵の対処法を伝授しよう。

ラプター

ラプターの攻撃で一番怖いのは、ジェフティのゲイザーと同様の効果を持つダッシュ攻撃。これを食らってしまうと、動けないところへ追い撃ち攻撃を受けてしまうからだ。そこで、ラプターの動きを止めつつ、倒す必要がある。オススメなのは、上記のコンボB。最初にコメットをたくさん撃っておくことで敵の動きを止めることができ、ダッシュ攻撃を封じることができるのだ。

マミーヘッド

中盤以降は、マミーヘッドの編隊も多くなる。複数のマミーヘッドから放たれるレーザー網は、まさに脅威だ。しかも、レベルが高くなるにつれて、ガードしてくる確率も大幅にアップする。マミーヘッドが混入している部隊では、まず真っ先にマミーヘッドを倒しておきたい。そこでオススメなのが、コンボC。このコンボの最初にゲイザーを加えれば、マミーヘッドが複数いても安全だ。

サイクロプス

近距離戦用に開発されたサイクロプス。ただでさえ近距離攻撃の威力が高いのに、中盤以降はバースト攻撃も使ってくる。遠距離攻撃に[illegible]可能だとは限らないので、一度接近したら反撃のスキを与えないうちに倒したいところだ。そこでオススメなのが、コンボA。最初のガントレットで動きを封じてから、一気にコンボをたたき込もう。1セット入れれば、確実に破壊することができるぞ。

アンティリアの平和はキミが守る！ ストーリー攻略

今回攻略するワクチンプログラム習得からネビュラ戦までの流れは、ちょうどシナリオの中盤にあたる。ボスも2体出現するぞ！

攻略チャート

前回までのチャート

No.	ステージ	内容
1	格納庫	
2	FACTORY1	グローバルメニューを入手する
3	TOWN1	VS BOSS
	TOWN2（人助け）	
4	FACTORY1	アンティリアの情報を入手する
	TOWN1（人助け）	
5	CITY1	
6	TOWN2	ベクタートラップを破壊してSNIPERを入手する
7	CITY1	地下で非常用ジェネレータを破壊する
8	EPS1	
9	EPS2	地下に侵入後、地上の増援を倒してパスコード入手
10	TOWN1	パスコードを入手する
11	EPS1	地下でラプターコントロールを入手する
12	TOWN2	機能停止状態のラプターを見つける
13	EPS2	ラプターで非常用ジェネレータを破壊する

今回攻略するチャート

No.	ステージ	内容
	TOWN3（人助け）	
14	PARK1	
	CITY2（人助け）	
15	FACTORY2	地下でワクチンプログラムを入手する
	CITY1（人助け）	
16	CITY2	パスコードを入手する
17	TOWN3	
18	EPS2	地下で敵からアンチステルスモジュールを入手する
19	TOWN3	パスコードを入手する
20	FACTORY2	DECOYとその弾薬を入手する
21	PARK1	VS BOSS
22	MOUNTAIN1	VS BOSS

ＥＰＳ破壊後は、アンティリア全域を移動できるようになり、モノを探す場合に迷ってしまいがち。戦闘面では、前半に人助けが連続し、後半ではボス戦が連続するので気が抜けない。パスコードを入手することが目的のステージでは、それを持つ敵だけを倒してエリア移動し、ムダな戦闘を回避しよう。

◀敵レベルも上昇し、バースト攻撃や投げを使ってくることも。レベル5以上の敵との戦闘ではスキを見せないように。

特別アイテム出現ポイント

特別アイテムの出現は、グローバルステージに表示される「？」が目印。アイテムがマミーの場合、出現後にほかのステージへ行くと消えてしまうのだが、ほとんどが人助けイベントと同時に発生するのがネック。マミーを取りに行ってしまうと必ず民間人に死者が出てしまい、評価Aは不可能になるからだ。高い評価をあきらめるなら取ってもいいが、そうでなければ無視するしかないぞ。ただし、最後のＰＡＲＫ１に出現するマミーなどは人助けと無関係。安全に取れるので、これは逃さないように。

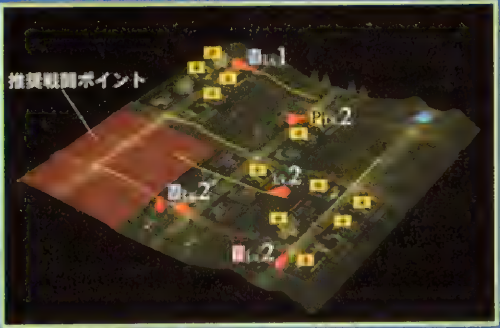
アイテム名	入手場所	出現タイミング
PHALANX	TOWN2	チャート3クリア後〜
MUMMY	TOWN1	チャート3クリア後
MUMMY	FACTORY1	チャート4クリア後
MUMMY	CITY1	チャート8クリア後
MUMMY	EPS1	チャート15クリア後
MUMMY	PARK1	チャート21クリア後

人助けイベントのおさらい

TOWN2

敵は少ないが時間も少ない

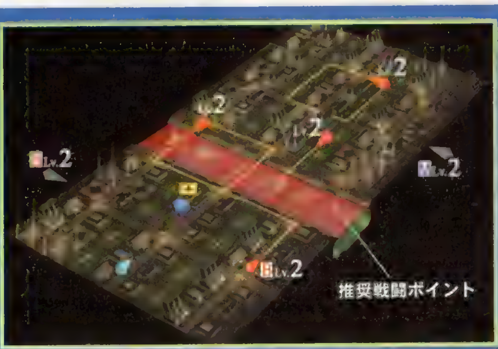
このステージは、マップが狭く敵も少ないが、わずかな時間で民間人に死者が出るので、時間との戦いになる。自機の右前方のメタトロンを持つ部隊、中央の何も持たない部隊が民間人の近くにいるので、まずはこれらを自機でおびき寄せる。マミーヘッドとラプターを倒したら、左側の部隊も破壊して倒そう。[illegible]する場所は、建物のないマップ左側がいいだろう。移動していないパスコードを持つ敵は、最後でも大丈夫。



TOWN1

人助け前の行動が重要！

民間人は4人しかいないので、これを守れば生存率は100%。評価は厳密で、イベント発生以前の損害もカウントされる点だ。テンペスト戦で被害を最小限に抑え、その後の戦闘もエリア移動で回避（出現する武器は人助け後に入手可能）。そのうえで、右前方の部隊、メタトロンを持つ部隊、中央上を回遊する部隊の順で左回りに移動しながらマミーヘッドとラプターを倒す。残りは、中央の下水道の上で倒そう。



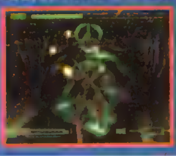
テンペストに街を破壊されないために

前半戦 全方位攻撃はさせない

遠距離でバーストキャノン連発が基本。相手は前弾をよけても背後に建物がない、大通り上に配置しよう。左右への移動は最小限に。全方位攻撃は直前に移動が止まるので、近づいて攻撃をキャンセルさせる。

後半戦 下水道の上で戦え！

開始直後に自機の背後にある下水道まで後退。敵がジャンプすると自機のいた場所に落ちてくるので、回避してバーストショットを当てる。あとはこのくり返しだが、移動の際に下水道から外れないように。

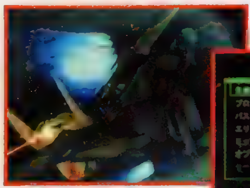


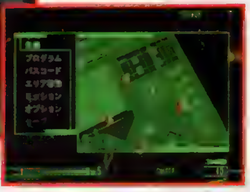
SCENE5 ウィルス発病

タイラントに遭遇直後、エイダにコンピュータウィルスが侵入！ エイダを回復させ、敵のロックオン兵器に対抗する武器を入手しよう。

タイラントを倒すために必要なことは？

このシーンでは、タイラントとの遭遇から撃破までが描かれている。行動は大きく分けて、コンピュータウィルスを除去する、タイラントのロックオンレーザーを回避する兵器「デコイ」を入手するという２つが挙げられる。ステージ間の移動が多く、ウィルス状態などの足かせもあるので、ムダな戦闘はこれまで以上に避けて進みたい。人助けの連続する前半は、クリア時の評価を高めるために大きなポイントとなる。P.50の２つの人助け同様、できるだけ高い評価を得よう。





▼レーダーマップを見ながら敵をよけていこう。

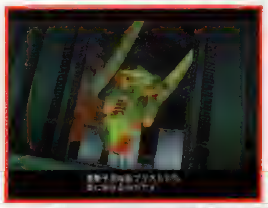
▲そのままでは勝てないステージはすぐ離脱！

14 PARK1

エリア移動で戦闘区域から離脱しよう

勝ち目なし！ 勇気ある撤退を

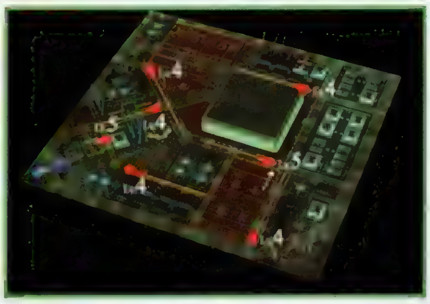
MOUNTAIN１へ移動中にイベントが発生してここへ落下することに。タイラントのロックオン兵器は現状では回避不可能で、しかもウィルス状態のジェフティは耐久力0。絶対に勝てないので、ここは撤退しよう。



▲コンピュータウィルスの影響を受けたエイダの、トンチンカンなセリフを堪能するだけのステージだ（笑）。

15 FACTORY2

地下でワクチンプログラムを入手しよう



地上戦は絶対に避ける

耐久力がないので戦闘をしないよう、マップ端から回り込むように地下通路を目指そう。入口付近が敵の移動ルートなので見つからないように。

▲地下にいる敵がパスコードを持っている。戦闘になるが、レベル１なのでダッシュ攻撃で楽勝。

出現オービタルフレーム
ラプター×8、サイクロプス×3、マミーヘッド×7

RESCUE 人助けイベント③ ……TOWN3

配置されている部隊、増援ともに多く、考えなしに突撃していては、民間人への被害は避けられない。ただ、初期に巡回する部隊が１つと少ないので、自機の戦い方ひとつで被害はいくらでも減らせるぞ。まず最初は、下水道中央の橋付近を移動する部隊を倒す。メタトロンがもったいない気もするが、巡回する敵を優先して倒すのは基本だ。これで残りは待機中の部隊だけとなるので、各部隊を下水道上におびき寄せて倒せばOKだ。ただし、問題は下水道までの誘導の仕方。ここでツメを間違えると、敵の流れ弾で建物に被害が出てしまうぞ。

TOWN3マップ

民間人のいないルートで誘導

敵部隊と下水道の間に民間人がいるケースでは、最短距離で敵を誘導しようとすると、敵の移動直後に放たれたジャベリンなどで民間人が被弾する危険が大。この場合は、横から接近するなどで民間人のいる場所を迂回するように誘導しよう。たとえ建物に被害が出ても、損壊率10%未満なら評価Aはもらえる。

◀ハイウェイ上で待機する敵は、ハイウェイ上を移動させればOK。

増援は出現直後に倒そう

マップ端にいる部隊を倒すと、その周辺のマップ外から増援が出現する。これは出現直後からステージ上を巡回するので、待機中の敵よりも優先的に倒さないといけないのだ。確実なのは、マップ端の部隊を倒したあと、増援が出現するまでその場で待つ方法。その場合も民間人の場所を避けることは忘れずにね。

◀戦闘中にエイダから増援のメッセージが入るので要チェック。

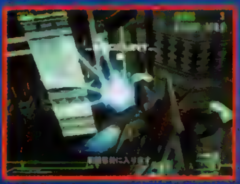
RESCUE 人助けイベント④ ……CITY2

敵のレベルは１ばかり。しかも出現数も少ない。ただし、ジェフティはウィルスにより、一撃の被弾でも破壊されてしまう。人助けイベントの中で、最も特殊な状況で戦わなければいけないのだ。ここの超高層ビル群は戦闘で被弾しても損壊の心配はないので、遠距離戦に徹しても問題はない。唯一問題があるとすれば、民間人はヘリコプターで常時移動していること。とはいえ、ヘリは低空飛行で広範囲には移動しない。ステージ内に民間人がいない場所があるので、そこまで誘導すればいいだろう。腕に自信があるなら接近戦でもかまわない。

CITY2マップ

倒す順番を考える

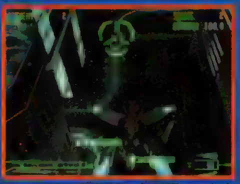
ステージにいる3部隊のうち、巡回中なのは2部隊。このうちステージ中央上のサイクロプスは遠距離攻撃がなく比較的安全なので、残るラプター部隊を倒す。そして次にサイクロプスを倒し、最後に待機中のマミーヘッド部隊と戦えばOK。巡回中の2部隊を同時に相手する場合は、サイクロプスから誘導しよう。



◀ダッシュ攻撃だけで倒せるが、ゲイザーなどを使ってもいい。

遠距離戦では民間人に注意

画面上に民間人のマークがある場合は、自機の弾が被弾する可能性がある。遠距離戦をするときは、必ずそれが見えない位置で戦おう。敵に発見されたあとは、上空の安全な空域まで移動。そして敵が同じ高さになってから攻撃しよう。まだ下にいるときに撃つと、下方向に撃った弾がヘリに当たる危険がある。



◀民間人マークが消えれば、遠距離攻撃を上げられても被弾はない。

RESCUE 人助けイベント⑤ ………CITY1

敵部隊は自機をほとんど無視してコロニーシャフトに攻撃を集中させる。自機の弾によるシャフトへのダメージはなく、敵の反撃も少ないので、バースト攻撃メインでたたきつぶそう。倒す順番も自由だが、メタトロンを持つ敵を最後に残して左回りに移動しながら撃破するのがベター。まず間違いなく評価Aを取れるが、マミーを取りに行った場合は苦労する。それまでにシャフトにダメージが蓄積されているため、短期間で破壊されてしまうからだ。

CITY1マップ

▲敵レベルは2～3と、この時期にしては低い。コンボ→バースト斬りの連続で一気に！

16 CITY2

MISSION デコイのパスコードを入手しよう

目指すは強化ラプターだけ！

ここでの目的は、デコイのパスコードを持つ部隊を倒すこととコメットの入手。パスコードを持つ強化されたラプターのバースト攻撃には注意して戦おう。コメットは、敵を避けつつポーターを破壊してパスコードを入手。そしてサーバ上のリーダー部隊を倒せばOKだ。

出現オービタルフレーム
ラプター×5、サイクロプス×2、マミーヘッド×1

▼バースト斬りの単発は危険。使うなら斬り攻撃からキャンセルで

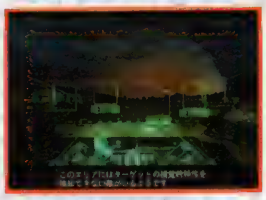
▲すべてのポーターが、敵の索敵範囲外から破壊できるぞ。

17 TOWN3

MISSION ロックオン不能の敵を見て移動するだけ

すぐにエリア移動しよう

デコイのパスコードは2つあり、もう1つがこのステージで入手できる。しかし敵がステルス状態のため、戦闘しても絶対に勝てない。対策を練るため、すぐにエリア移動してしまおう。



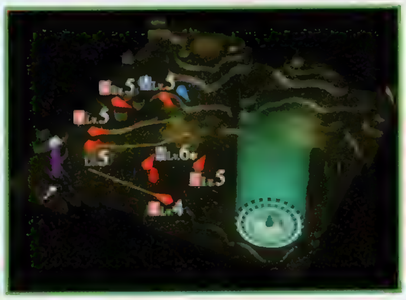
▲ＣＩＴＹ２より先に来てもいいし、先にこちらのパスコードを取ってもＯＫ。いずれにしても今は撤退あるのみ。

18 EPS2

MISSION 地下通路でラプターからプログラムを入手しよう

ガントレット入手のおまけつき！

EPS2マップ



ステルス部隊を撃破するため、以前にコントロールしたラプターからプログラムを取得する。地下のラプターを倒せばＯＫだぞ。地上に戻るとベクタートラップが見えるようになり、ガントレットが入手可能になる。

◀地下に出現するラプターは、レベルが高いので油断は禁物！

出現オービタルフレーム
ラプター×5、サイクロプス×8、マミーヘッド×5

19 TOWN3

MISSION デコイのパスコードを入手しよう

もはやステルス部隊もタダの敵

ステルス状態の敵をロックオンできれば、通常の戦闘と同様にパスコードを持つ部隊を倒せばいい。ただしこの部隊、初期状態ではマップ外で待機している。これを増援として登場させるため、まずは左前方奥の部隊を倒そう。あとは全滅させてパスコードを入手するだけだ。

出現オービタルフレーム
ラプター×11、サイクロプス×7、マミーヘッド×9

▶パスコードを持つ部隊は弱いが、レーザー阻止のためマミーヘッドを優先して撃破。

◀ステルス状態なので敵は見にくいけど、ロックオンカーソルを頼れば全然ＯＫ。

20 FACTORY2

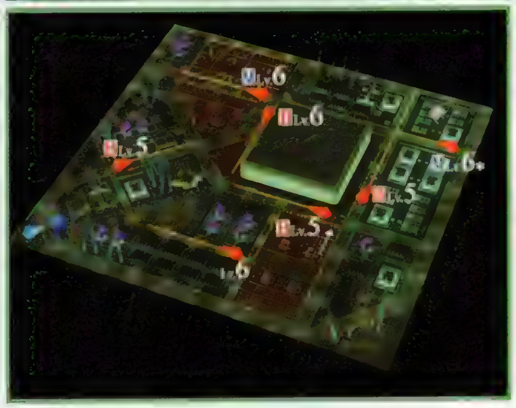
MISSION 地下通路でデコイのプログラムをダウンロードしよう

プログラムと一緒に弾薬も取るべし！

ワクチンプログラムを入手したときと同様に、地下通路へ行くとラプターが待ちかまえている。ただしレベルは今回のほうが段違いに高いので、うかつに突っ込むと痛い目を見るかも。とはいえ単体で建物もないので、遠距離に徹してもいいし、ショットを当てながら接近して戦ってもいい。しかしデコイを入手すれば終わり、というわけではない。弾薬は、このステージの地上でしか入手できず、しかもベクタートラップで隠されているのだ。敵の索敵範囲を避けつつショットやスナイパーでポーターを破壊し、マップ右上に出現する弾薬を取ろう。建物の近くにポーターがあるので、ハード以上のランクでは建物を破壊して経験値を減らさないように注意しよう。

出現オービタルフレーム
ラプター×9、サイクロプス×6、マミーヘッド×4

FACTORY2マップ



▶地下のラプターはメタトロンを持っているので積極的に攻めよう。危なくなったら遠距離で。

◀マップ中央のポーター破壊時に発見されやすい。レーダーマップでマメに敵位置の確認を。

21 PARK 1

MISSION タイラントを倒して敵部隊を停止させろ！

タイラントを倒してコロニーに平和を！

ウィルスをワクチンで除去し、デコイを入手すれば、いよいよタイラントに対抗できる。出現する敵はこのボスだけなので、以下の対策を参考に戦おう。ハード以上の場合は、以下の注意に加えて後半戦でタイラントの体当たりで建物を壊されないように、自機の初期配置付近で戦うことも必要となるぞ。倒したあとはMOUNTAIN 1へ向かうことになるが、再びこのステージに入り、出現するマミーを忘れずに取っておこう。終盤はメタトロンでの補給ができないステージが多いのだ。

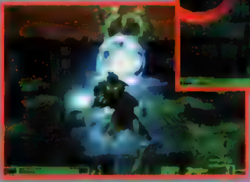
VS BOSS ロックオン兵器に注意 [タイラント]

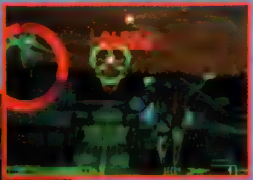
[illegible]

[illegible]

前半戦

[illegible]

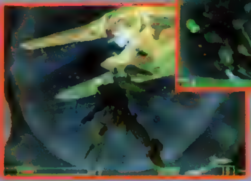


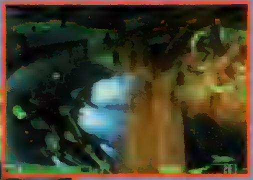


[illegible]

後半戦

[illegible]





[illegible]

SCENE6 ヴァイオラ再登場

ヴァイオラが再び登場！ ……のはずなんだけど、今回はその直前のネビュラ戦まで。彼女との戦いは次号まで待て!!

ここから先は前進あるのみ！

MOUNTAIN 1は、通常のステージ攻略の最後にボスが待ちかまえている。受けたダメージもボス戦に引き継がれるが、ここはメタトロンが豊富に落ちているので、ダムに入る前に取っておけば問題なし。なお、このステージ以降はボス戦などの特殊な戦闘が最後まで続くので、目的地を目指すステージ攻略は事実上これが最後になるぞ。セーブは各チャートのクリア後にできるだけ。回復のチャンスも少ないので、マミーは極力温存したい。

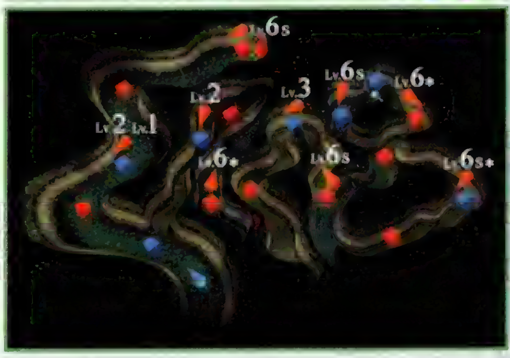
▲MOUNTAIN1に行く前に通信が入る。人助けをしていないと、ここで……？

22 MOUNTAIN 1

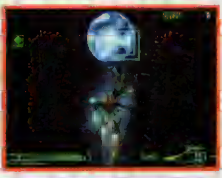
MISSION 用水路をさかのぼってダムに向かえ！

地下水路は宝の山！逃さずゲットしよう

MOUNTAIN1マップ



このステージには多数のメタトロンやアイテムボックスがあり、特にアイテムボックスの中にはマミーなどの貴重な武器も入っている。マップには表示されないが、アイテムボックス付近に敵が出現する。エンカウントすると周囲が閉ざされるので、全滅させて脱出しよう。なお、最初の分岐は左へ進み、先にバウンダーを入手しておくこと。バウンダーは、ここでの戦闘でも非常に重宝するぞ。



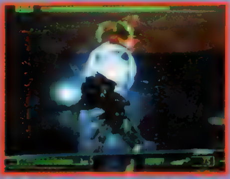
▲レーダーマップの白矢印付近に壊せるカベがある。バーストキャノンなどで破壊して進め！

出現オービタルフレーム
ラプター×12、サイクロプス×9、マミーヘッド×7

VS BOSS 高速移動と触手が武器 [ネビュラ]

タイラントより弱い!?

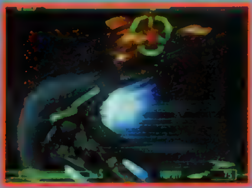
[illegible]



[illegible]

前半戦

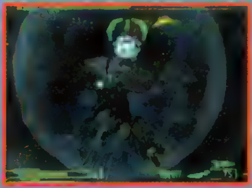
[illegible]



[illegible]

後半戦

[illegible]



[illegible]

やっぱり電撃だね！
■メタルギア ソリッド 2／ゾーン オブ エンダーズ プレミアムガイドブック （好評発売中 定価：本体650円＋税）
新川洋司氏描き下ろしの両面リバーシブルのプロローグ本。『Z.O.E』側は金色の表紙が目印だ。ディレクターの岡村憲明氏とキャラクターデザイナーの西村誠芳氏のスペシャルインタビューも収録。中面には西村氏の特別描き下ろしのイラストも！ 超希少本につき品切れに注意。まだ間に合う!?

PS2

メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ（初体験版）

ファン待望の「初体験版」を、タンカー甲板から三階まで攻略。数々の潜入テクを伝授する！

2001年 ACT	▶価格未定 ▶コナミ
	▶対応周辺機器未定 ※「初体験版」は「Z.O.E」(通常版)に同梱

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

不可能を可能にする伝説の男、ソリッド・スネークが、いよいよＰＳ２で活動を開始する！この事実だけでも涙モノだが、これだけで感動してもらっては困る。今回の「初体験版」では、新たに採用された潜入アクションが「ここまで遊べていいの？」と心配になるくらい試せるようになっているのだ。これはもう一般的な〝体験版〟のレベルじゃないね。とにかく、それくらい楽しめるシロモノなので、ぜひ１度……いや２度、３度はお試しあれ!!　（Ｚ佐藤）

『Z.O.E』(P.48)に同梱!!

『初体験版』完全クリアのためのサバイバルテクニックを伝授!!

『初体験版』といえどもクリアするには、やはりそれなりの基礎知識とテクニックが必要になる。そこで今回はとくに重要な要素やアクション、潜入の手順を徹底的に解説していこう。そして、もしこれらのテクニックを駆使しても難しいと感じたなら、難易度を下げてチャレンジ！ちなみに難易度を下げると、ライフゲージが長くなり、敵兵の数が減少。さらに所持できるアイテムの最大数も増えるため、グンと戦いやすくなるぞ。

▲これは難易度がＶＥＲＹ ＥＡＳＹの場合。逆に難易度を上げるとライフゲージは短くなる。

TOPICS 『MGS2』2大ニュースに注目!!

1 全世界ランキングに挑戦

「初体験版」をクリアすると、最後に〝CLEAR CODE〟が表示される。これをＫＣＥジャパンのホームページで入力すると、クリア時間、ダメージ率、倒した敵兵の数などが表示され、自分のランキングがホームページに登録されるのだ。このランキングは、なんと全世界で実施予定。世界の頂点を目指して挑戦せよ！

●ホームページURL
http://www.kcej.com/

2 製品版にキミが登場!?

『メタルギアソリッド２』本編に登場する敵兵の名前をユーザーから募集する、というキャンペーンが決定！募集はＫＣＥジャパンのホームページで行われ、採用されるとキミの名前がゲーム中の敵兵のドッグタグ（認識票）に刻印されるぞ。

▶具体的にどうやって名前を確認するかはまだ不明

基礎編 METAL GEAR SOLID2

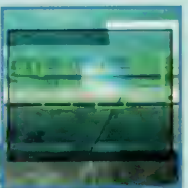
プレイ前に把握しておくべき要素をピックアップ!!

まずは〝基礎編〟として、ゲームをスタートさせる前に押さえておきたいシステムや行動を解説していくぞ。少なくとも最低限これらのことを頭に入れておけば、危険な状況になっても冷静に潜入活動を進めていくことができるはずだ。また上級者も、これまで見落としていた要素がないか、しっかりと内容を確認しておこう！

1 レーダーをチェックしながら進め!

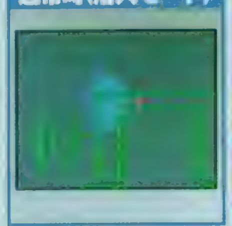
▶赤い点が敵兵のいる位置。円錐は敵兵の視界を表している。

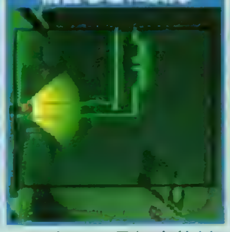
敵兵の視界に注意!



▲敵兵の視界に入らなければ、こんなに近づいても発見されることはないのだ。

敵兵に発見されて危険モードや回避モードになったり、レーダーをＯＦＦに設定しない限り、通常は画面右上にレーダーが表示される。このレーダーには、周囲のマップと同時に、赤い点で敵兵の位置、水色の円錐で敵兵の視界が表示されるようになっているぞ。基本的に、この視界に入らなければ敵兵には発見されないので、常にレーダーで視界を確認しながら進んでいこう。ただし視界の範囲外でも、敵兵の真正面に立つと気付かれてしまう場合があるので要注意！　ちなみに敵兵の視界の色は、異変に気付いたときは黄色、見失ったスネークを捜索しているときには赤色に変化する。

通常時(潜入モード)

▲この状態をなるべく維持しながら潜入活動を進めていくこと。

物音などに反応

▲敵が何らかの異変に気付くと、視界の色が黄色に変化する。

スネークを捜索中

▲必死にスネークを捜索している状態。ヘタに動くのは禁物！

2 潜入時も攻撃時も主観視点が重要!

プレイ中にＲ１ボタンを押すと、スネークの視点で周囲が見渡せるようになる。この主観視点は、潜入時と攻撃時の両方で多用することになるもの。早めに操作感覚をつかんでおくこと！

潜入時

▲主観時に✚キー（左スティック）を操作すると、床や天井も確認可能。階下に敵兵を発見！

攻撃時

▲銃を装備してから主観視点へ。そこで□ボタンを押すと、主観のまま敵兵を狙うことができる。

3 敵に発見された場合は……

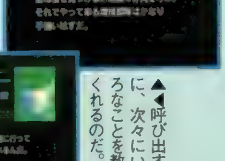
敵兵に発見されたら、無線を使われる前に殴り倒すのが手っ取り早い対処法。ただしそれが不可能な場合は、そのエリアから出ずにゲームオーバーになるのも手だ。その後コンティニューすれば、そのエリアで使ったアイテムが復活するぞ。

▲殴り倒し、敵兵の無線を妨害する。

▶わざとやられてしまうのも手。

4 困ったら無線機を使え!

何か疑問に思ったら、セレクトボタンを押して無線機を使い、オタコンを呼び出そう。潜入のコツやアクションに関するアドバイスが受けられるぞ。



▲◀呼び出すたびに、次々にいろいろなことを教えてくれるのだ。

攻略ステーション ▶ メタルギアソリッド2サンズ・オブ・リバティ PS2

 © 1987 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN ALL RIGHTS RESERVED.

アクション編 METAL GEAR SOLID2

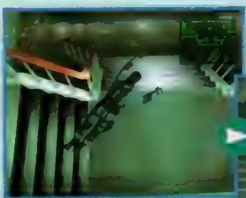
状況に合わせてアクションを駆使するのがクリアへの近道

『初体験版』で可能なアクションは、タイトル画面で"SPECIAL"を選べば参照できる。しかし、プレイの途中に確認することは不可能。よって、それらのアクションと操作方法を、ここでまとめて紹介しておこう。とくに操作の難しいアクションに関しては、ポイントや具体的な手順なども細かく解説するので要チェック！

1 基本アクションをすべて試そう

どんなに危機的な状況に陥っても、必ずどこかに脱出する手段が用意されているのが『MGS』シリーズの魅力！　その伝統は、今回の『初体験版』にもしっかり受け継がれている。ただし、脱出のチャンスを生かせるかどうかはプレイヤーの経験次第。すべてのアクションを試し、どんな行動がどんな場面に有効なのかを把握しておかなければ、すぐピンチに陥ってしまうだろう。任務を成功させるためにも、序盤のうちにほとんどのアクションを試しておきたい。

▼"のぞき込み"などは使用頻度の高いアクションの1つだ。



▲新アクション発見!?　階段で「飛び込み前転（ダッシュ中に×ボタン）」を行うと……。

▼見事、階段上でずっこける！　しかもスッゲー痛そう。あんまりやると銃の狙いが狂ったり？

SPECIALモードで確認できる全アクション

	アクション	操作方法・解説
初級	歩く／走る	✚キー(左スティック)を入力。スティックを軽く倒すと歩きになる
初級	パンチ／キック	○ボタンを押す。連打するとパンチ→パンチ→キックになる
初級	首絞め	素手のときに敵兵の近くで□ボタンを押す
初級	投げ	素手のときに敵兵の近くで✚キー(左スティック)と同時に□ボタンを押す
初級	ビハインドカメラ(1)	壁に向かって✚キー(左スティック)を入力
初級	ビハインドカメラ(2)	ビハインドカメラ時に右スティックで見る場所を動かす
初級	のぞき込み	ビハインドカメラ時にR2かL2ボタンを押す
初級	主観攻撃	銃を装備した状態でR1ボタンを押し、□ボタンを押す
初級	主観パンチ	R1ボタンを押したまま、○ボタンを押して攻撃
初級	主観左右ステップ	R1ボタンを押したまま、R2かL2ボタンを押す
初級	水密扉開け	水密扉に向かって△ボタンを押し続ける(△ボタン連打で素早く開ける)
初級	台のぼり	台に向かって△ボタンを押す
初級	飛び込み前転	✚キー(左スティック)を入力し、走りながら×ボタンを押す
初級	壁たたき	ビハインドカメラ時に○ボタンを押す
初級	イントルードカメラ	ホフク中に机や棚の下に潜り込む
中級	敵兵引きずり	倒した敵兵の近くで□ボタンを押すと、敵兵を抱えて引きずることが可能

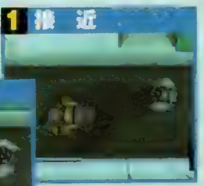
	アクション	操作方法・解説
中級	無線機破壊	発見されたとき、敵兵の無線機を銃で破壊して増援の要請を断つ
中級	チャフによる無線機妨害	発見されたとき、チャフグレネードを使用して敵兵の無線を妨害
中級	敵兵やり過ごし	発見されたとき、物陰などに隠れて敵兵をやり過ごす
中級	エルードぶら下がり	手すりに向かって△ボタンを押す(もう一度△ボタンを押すと戻る)
中級	ロッカー開け閉め	ロッカーに向かって△ボタンを押す(もう一度△ボタンを押すと閉める)
中級	クリアリング回避(1)	発見されたとき、ロッカーに隠れて敵兵のクリアリンクを回避
中級	クリアリング回避(2)	発見されたとき、棚の下に隠れて敵兵のクリアリングを回避
上級	飛び出し撃ち	銃を装備した状態で、ビハインドカメラ時に□ボタンを押す
上級	エルード飛び降り	エルード時、敵兵が真下に来たときに×ボタンを押して飛び降りる
上級	パイプ蒸気攻撃	パイプを銃撃し、そこから吹き出す蒸気で敵兵にダメージを与える
上級	敵兵人質	発見されたとき、敵兵を首絞め状態で引きずり、周囲の敵兵を牽制する
上級	飛び込み前転アタック	敵兵に向かって飛び込み前転を行うと、体当たりで攻撃できる
上級	ホールドアップ	敵兵に気付かれずに接近して銃を構えると、ホールドアップ状態になる
上級	アイテム強奪(1)	ホールドアップ状態で、銃を敵兵の頭部などに向けるとアイテムを落とす
上級	アイテム強奪(2)	倒した敵兵を□ボタンを押して抱え、その後放すとアイテムを落とす
上級	消火器攪乱	消火器を銃撃し、吹き出す消火剤によって敵兵をかく乱する

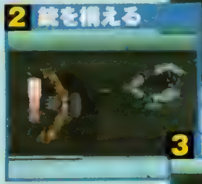
2 難易度の高いアクションのポイント

難易度は高めだが、ぜひ使えるようにしておきたい4つのアクションのポイントを解説！　これらを参考に、実戦でさっそくチャレンジしてみよう。

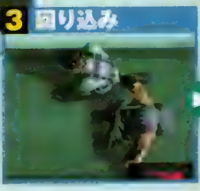
ホールドアップからアイテム強奪の手順

▶銃を装備した状態で、敵兵の背後からダッシュで接近する。





▲敵兵の近くで□ボタンを押し、銃を構える。多少離れていてもOK。▶R2ボタンを押して銃の装備を解除。再び装備し、敵兵の正面へ。

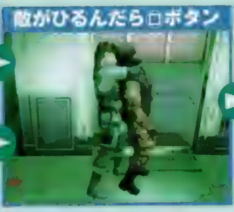


アイテム強奪を成功させるには「回り込み」がポイントになる。なぜなら回り込む際に敵兵に接触したり、モタモタしていると、失敗になるからだ。敵兵が腕をおろす前に、すみやかに敵の前へ移動しよう。なおホールドアップは、銃が弾切れ状態でも実行可能だ。

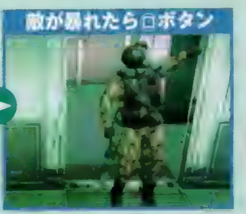
◀敵兵の正面で銃を構えたら主観視点に切り替え、銃口を頭部か股間に向けて脅す！

敵兵を人質にする方法

スネークに気付いている敵兵に対して首絞めを狙うと、スウェーで回避され、逆に反撃を受けてしまう。首絞めのタイミングは、パンチを1発当てたあとか、または敵兵を一度投げ、起きあがる瞬間を狙うのがよいだろう。また首絞め状態のままでいると敵兵が暴れ出し、放っておくと逃げられてしまう。敵兵が暴れ出したら□ボタンを押し、1回だけ絞め上げること！



▲敵兵に回避されないように、攻撃を加えてから絞める！



▲絞めすぎると敵兵が倒れてしまうので気をつけよう。

パイプ&消火器を破壊

通路などにある消火器やパイプを銃撃すると、消火剤や蒸気が噴出し、敵兵をかく乱することができる。ただし敵兵に発見されて逃げ回っている最中に、これらを確実に銃撃するのは困難。そのため消火器やパイプは、逃げ切れなかったときの最終手段と考えておいたほうがいいだろう。ただし、銃撃する余裕がある場合は、しっかり活用して脱出をはかりたい。

▲利用すれば確実に敵兵の足止めができるのだが……。

クリアリングを回避するには？

敵のクリアリング（捜索活動）が行われる回避モード時は、なるべく動き回らないこと。なぜなら敵兵は、こちらが動くのを通路の陰などで待ち構えているからだ。確実に回避したいなら、ロッカーなどに逃げ込むのがベスト。捜索活動が終わるまで息を潜めて待とう。

回避モード

▶レーダーの外枠がオレンジ色になったときが回避モード。レーダーがカメラに切り替わる場合も！

◀ロッカーなどに隠れ、敵兵が去るまで動かないように！

潜入編

METAL GEAR SOLID2

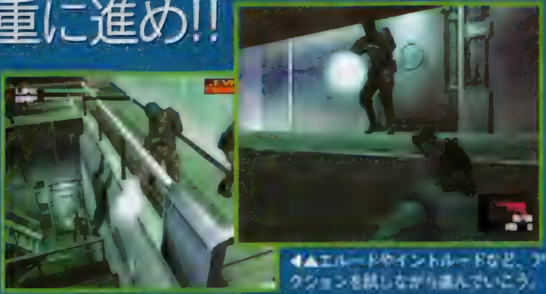
スタートから船橋三階までのエリアを徹底攻略

『初体験版』のスタート地点は、偽装タンカーの船尾甲板。今回はそこから船橋三階までを、５つのエリアに分けて攻略していこう。もちろん入手できるアイテムも完全フォロー！　ただし、ここで解説しているアイテムの場所は、難易度がＮＯＲＭＡＬの場合のもの。難易度が異なると、アイテムの内容も変わる場合があるので注意してほしい。

船尾甲板 一階～三階

アイテムを入手しながら慎重に進め!!

ゲームを開始してスネークを操作できるようになったら、まずはアイテムを回収。６つの場所にアイテムが置かれているので、残らずゲットしておきたい。また船尾甲板には、左舷一階、右舷二階、三階に各１人ずつ見張りがいるが、このうち三階にいる敵兵は、スタート地点から狙い撃ちすることが可能だ。


◀▲エルードやイントルードなど、アクションを試しながら進んでいこう。

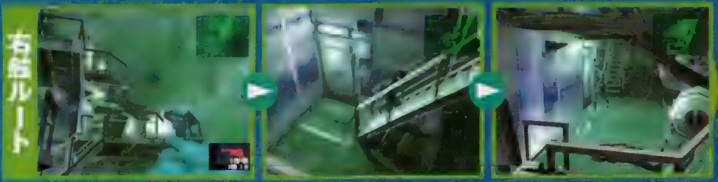
船内への潜入経路は2種類

スタート地点から船内に入る方法には、左舷ルートと右舷ルートの２つがある。操舵室に急ぐなら、難易度的にも低く、しかも近道となる右舷ルートを進むのがよいだろう。ただし難易度がＨＡＲＤ以上の場合は、右舷ルートの扉が開かないので注意。

左舷ルート → 一階居住区へ

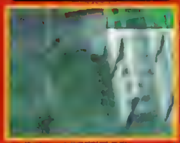
▲甲板を右から左に横切る前に、三階で見張っている敵兵を攻撃。
▲左舷一階にいる敵兵は、飛び出し撃ちで撃退しよう。
▲左舷一階の敵兵を眠らせたら、その右手奥の水密扉から船内へ。

右舷ルート → 二階居住区へ

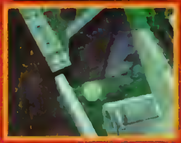

▲右舷二階を見張っている敵兵は、一階から攻撃して眠らせる。
▲階段を上って二階へ。ちなみに階段下の水密扉は開かない。
▲二階に上がったら、船体側にある水密扉を開けて船内に入る。

【入手アイテム】

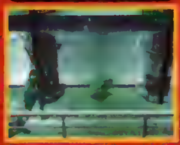
止血剤


▲左舷一階の階段下。けっこう見落としがちなので気をつけよう

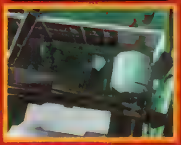
レーション


▲左舷一階の突きあたり左舷の通路をずっと奥まで進んだところにある

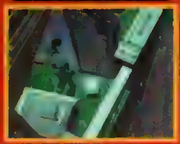
ダンボール(WET)


▲甲板三階の中央。見張りの敵兵がいるので、取りに行くときは注意！

止血剤


▲右舷二階のいちばん奥緊急脱出用のボートの先に置かれているのだ

ジアゼパム


▲右舷一階のいちばん奥左舷一階のレーションと左右対称の位置にある。

チャフグレネード

▲右舷の中二階。台の上に登って降りた先の場所に置かれている

船橋一階 居住区

中央のロッカールームをすみずみまでチェック!!

左舷ルートにある水密扉を抜けると、このエリアに入る。通路の奥に敵兵がいるが、１人だけなので問題はないだろう。まずはロッカールームに向かい、右の写真に示したアイテムを回収しておきたい。

★=ポスターのあるロッカー
×=開かないロッカー
1=USPハンドガン
2=M9の弾薬

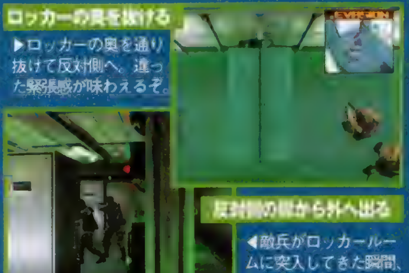
水密扉のハンドルが…

[illegible]に入ったら、[illegible]上方の突き当たりにある水密扉のハンドルを回してみよう。すると驚くことにハンドルが取れてしまうのだ。このときのスネークの「やばっ！」というリアクションは必見。お見逃しなく！

◀[illegible]

ロッカールームでのクリアリング回避

クリアリングの回避方法としては、ロッカーの中に隠れるのが比較的安全。だがそのほかに、右に紹介した２つの方法で回避することもできるぞ。敵兵の行動を逆に利用し、巧みにピンチを回避していこう。


ロッカーの奥を抜ける
▶ロッカーの奥を通り抜けて反対側へ。違った緊張感が味わえるぞ。

反対側の扉から外へ出る
◀敵兵がロッカールームに突入してきた瞬間、もう一方の扉から脱出。

ロッカーのポスターに関する秘密

美女のポスターが貼ってあるロッカーの中にスネークを隠れさせ、視点を顔や胸に移動させてからＲ１ボタンを押すと、なんと奇妙な音が…！　また、銃を装備した状態や素手の状態でビハインド視点になり、ポスターを叩くと、こちらも意外な反応があるぞ。

▶[illegible]いようもなさそう?…

船橋一階 リフレッシュルーム

敵兵を眠らせたら思いっきりリフレッシュ

船橋一階の居住区と、船橋二階の居住区を結んでいるのがリフレッシュルーム。ここは船員たちがくつろぐ場所だが、じつはプレイヤーが楽しむためのオブジェクトもドッサリ用意されている。まずは敵兵を眠らせてから、思いっきりリフレッシュ(?)しよう。

◀敵兵は部屋に2人。奥の階段の下に居眠りしてるヤツが1人いる。

◀[illegible]も持ち上げてアイテムを奪え！

まずは入口から狙撃！

船橋一階の居住区を抜けてくると、リフレッシュルームへと続く通路に出られる。このフロアにいる敵兵は2人。どちらの敵兵を先に攻撃しても大差はないので、狙いやすいほうから主観視点で攻撃しよう。その際は、リフレッシュルーム内に入ると、動き回っている敵兵に気付かれることがある。攻撃は必ず通路から行うこと。室内に入るのは敵兵を眠らせてからでOKだ。

主観で狙え!

▲通路で銃を構え主観視点にする

▶そのまま攻撃し、2人の敵兵を手早く眠らせるのだ。

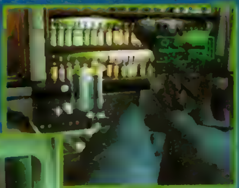
先を急ぐなら階段を上れ！

リフレッシュルームの中央部にある階段を登り、画面右側の自動ドアを抜けると、船橋二階居住区の通路に出る。操舵室に急ぐなら、リフレッシュルームで遊ばずに階段を登って先に進むこと。

◀階段を上って左側の扉は開かないので、迷わず右側へ。

いろいろなものを撃ちまくろう!

この部屋にある酒瓶、氷入れ、ガラス、雑誌、液晶TVなどを銃撃すると(オブジェクトの詳細はP.59参照)、破壊したり吹っ飛ばしたりすることができる。些細なことだと思われるかもしれないが、これが意外と楽しいのだ。敵兵を眠らせたら、いろいろなものを銃撃しまくろう。



▲氷入れを撃つと、中の氷が吹っ飛ぶ。氷を1つずつ撃つこともできるぞ。

◀液晶TVを銃撃すると、すーっ…と映像が消える。

【入手アイテム】

USPの弾薬

▲左舷通路の奥にある階段を降りた小部屋。敵兵が居眠りをしている。

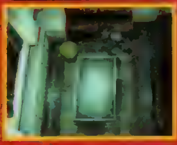
スタングレネード

▲右舷通路の奥にある階段を降りた小部屋。こちらには敵兵がいない

M9の弾薬

▲酒瓶が立ち並ぶカウンターの中。見落としがちなので要注意だ。

レーション



▲液晶TVの前。真っ先に気が付くはずなので取り逃すことはないだろう。

船橋二階居住区

通路をグルリとまわってアイテム入手

船尾甲板の右舷ルートを進んで水密扉を抜けると、いきなりこのエリアに入る。通路を警備している敵兵は2人。通路を進んでグルリと1周すれば元の場所に戻れるので、敵兵を眠らせながら、アイテムを回収していこう。

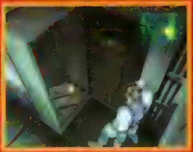
▶船橋三階に続く階段は、左舷側の通路の奥にある。

【入手アイテム】

M9の弾薬

▲右舷側の階段の下。こちらの階段は封鎖されている。

USPの弾薬



▲通路を1周する途中のロッカーに隠されている。

船橋三階 居住区

敵兵はいないが慎重に!!

見回りの敵兵がいないので突っ走りたくなるが、それは大間違い。敵兵がいない場所こそ慎重に行動するのが、潜入の基本だ。案の定、ここには監視カメラが仕掛けられている。下に解説してある対処法を確認して突破しよう。

【入手アイテム】

チャフグレネード

▶船橋四階に続く階段脇のロッカーの中

レーション

▶通路のいちばん奥にホフクでのみ入れる

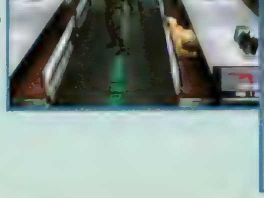
監視カメラの対処法

監視カメラは、銃撃して破壊する、チャフグレネードを使う、真下を通り抜ける(HARD以上の難易度では慎重に)という3つの方法で回避することが可能。一度破壊すると、エリアを移動しても機能は戻らない。

◀▲レンズを狙えば麻酔銃でも破壊可能。破壊せずに下を通る場合は視界に注意！

そして船橋四階へ…

いよいよ船橋四階に足を踏み入れるスネーク。はたしてこの先、どんな展開が待ち構えているのか。そして操舵室では何が…？『初体験版』でのスネークの戦いは、ついにクライマックスを迎える!!



◀▼船橋四階には、アッと驚く仕掛けも！無事に生還することができるか……!?

武器・アイテム活用法

METAL GEAR SOLID2

武器やアイテムの用途を把握し、上手に活用していくこと！

今回攻略した範囲に登場するすべての武器やアイテムを一挙に紹介！　使用方法のわかりにくいものや、特殊な用途のアイテムに関しては、それらをピックアップして詳しく解説してあるぞ。ちなみにゲームスタート時の所持品以外のアイテムは、拾ったり、敵兵から奪うことで手に入れることができる。

麻酔銃の当たりどころと効果時間

M9簡易麻酔銃は、体のどこに当てるかで眠るまでの時間が異なる。どれくらい差があるのか、当てる場所を変えて検証してみた結果、「頭部・股間」「胴体」「腕部・脚部」の3つの場所に当てたときに大きな違いが現れた。また麻酔の持続時間はNORMALで5分。難易度が高くなると時間も短くなる。

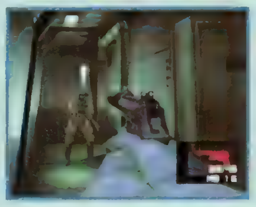
①頭部・股間
●眠るまで……約0秒
●持続時間……約5分
麻酔弾が当たると瞬時に倒れる。敵兵の股間を狙うのはかなり難しいので、通常は頭部を狙っていこう。

②胴　体
●眠るまで……約8秒
●持続時間……約5分
心臓に命中すると、頭部や股間と同様、瞬時に倒れる。背中や腹部など、それ以外の場所なら約8秒前後だ。

③腕・足
●眠るまで……約20秒
●持続時間……約5分
イントルード中など、脚部しか狙えない状態のとき以外は、あまりオススメできない場所。約20秒は意外と長い！

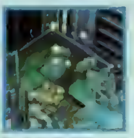
1 主観で頭部を確実に狙え！

潜入時はもちろん、敵兵に発見されて追い込まれたときはコレが有効。片っ端から敵兵の頭部を攻撃すれば、危機を脱出することができる。なお、眠りの持続時間は、通常約5分だが、アイテムを奪うため敵兵の体を揺すっていると、最短約1分で起きるぞ。



◀主観視点で確実に敵兵の頭部を狙っていこう。

2 敵兵を気絶させたら頭部にもう一撃！



◀▲気絶後は銃で素早く眠らせろ！

パンチやキック、投げや首絞めなどで攻撃すると敵兵は気絶する（頭の上に〝★〟のマークが回る）。このまま放置しておくと約30秒で起きてしまうので、敵兵を気絶させたら頭部に麻酔銃を撃ち込むこと。こうすれば、さらに長く眠らせておくことができるのだ。

レーションは装備しておくのがベスト

レーションは、2つの方法で使うことができる。まず1つ目は、アイテム選択時にレーションを選んで◎ボタンを押す方法。ライフの残量が減少してきたら、この方法で回復させよう。そして2つ目は、武器と同じように装備する方法。こうしておくと、ライフがゼロになった瞬間、自動的に使用されるぞ。安全策をとるなら、普段から装備しておくのがベストだろう。

◀戦いに集中していて、回復まで気が回らなかった……ということもよくある。

ダンボールの使い方

▶敵兵のいる通路を突破するときは、壁際に沿って止まり、やり過ごそう。

ダンボールは、身を隠すのにとても便利なアイテム。スッポリと全身を覆い隠すことができるため、まず発見されることはないだろう。ただし、ダンボールの使用中に敵兵に接触したり、敵兵の歩行を妨害したり、さらに敵兵の視界内で動いたりすると発見されてしまう。また、クリアリング回避中にダンボールで身を隠すと、ダンボールごと銃撃されるので要注意！

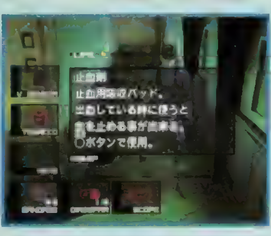
マガジンの有効活用法

マガジンは、投げることで敵兵の注意を引くことができるアイテム。使い方としては、行きたい方向とは逆の方向に投げ、敵兵の注意をそちらに向けて脱出、というのがセオリーだ。タイミングが難しいので何度も挑戦してみること。

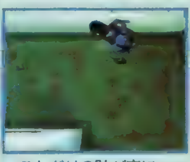
▲▶左側に投げ、敵兵がそちらを見た瞬間に右に移動。

出血の止め方あれこれ

ダメージを受けてライフが一定量以下になると、ライフゲージがオレンジ色に変わり、出血が始まる。出血は「レーションでライフを回復する」、「止血剤を使う」、「しゃがむかホフク状態でじっとしている」という3つの方法で止めることが可能だ。出血したまま歩き回ると床に血の跡ができてしまい、それが原因で敵兵に発見されてしまうこともある。状況に合わせて3つのどれかを選び、止血しよう。



▶レーションか止血剤を使えば出血はすぐに止められる。



▲これだけの跡が床についてしまう。敵兵に発見される前に、出血を止めよう。

船橋三階までに入手可能なアイテム一覧

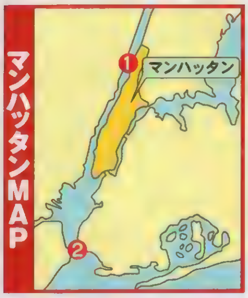
	名称	使用方法／解説
アイテム【L2】	双眼鏡	軍隊で使用されている双眼鏡。○ボタンでズームイン、×ボタンでズームアウト
	煙草	スネーク愛用の煙草。使用するとライフが徐々に減少する
	レーション	軍隊で使用されている携帯食。使用するとライフが一定量だけ回復する
	ダンボール（WET）	荷物の運搬などに使われる一般的なダンボール箱。濡れているため耐久性は低い
	ジアゼパム	ベンゾジアゼピン系の抗不安薬。船酔いを緩和する効果もある
	生体センサー	生体に反応するセンサー。装備して敵兵に近寄るとコントローラが振動する
	止血剤	止血用の吸収パッド。出血を止めることができる
武器【R2】	M9簡易麻酔銃	サプレッサーとレーザーポインターを取り付けた簡易麻酔銃
	USPハンドガン	9mm口径のハンドガン。発砲すると銃声が響いてしまう
	チャフグレネード	電子妨害用の手榴弾。電子機器（無線機、レーダー、監視カメラ）を一時的に無効化
	スタングレネード	特殊閃光音響手榴弾。強烈な光と音で周囲の敵兵を一定時間だけ気絶させる
	マガジン	銃を撃ち尽くしたときに手元に残るマガジン。投げることで敵兵の注意を引ける
	弾薬	簡易麻酔銃とハンドガンの弾薬。拾えるほか、敵兵からも入手可能

『MGS2初体験版』用語&設定解説

METALGEAR SOLID 2

『MGS2初体験版』をとことん味わい尽くすための、そして今年発売予定の本編をプレイする上での基礎知識として必須！　会話の端々に登場する数多くの用語や、緻密に作り上げられた設定を徹底的に解説する!!

マンハッタンMAP



■【マンハッタン】
アメリカ・ニューヨーク市にある区の1つ。ハドソン川、イースト川などに囲まれた南北約24km、東西約4kmの小さな島にあり、アメリカのみならず、世界における金融・商業・文化の中心地となっている。なお「初体験版」のスネークは、大陸と島を結ぶジョージ・ワシントン橋（マップ上の①）からダイブしてタンカーに潜入。そのままハドソン川を下り、ベラザノ・ナローズ橋（マップ上の②）でオタコンと合流する手はずになっているようだ。ちなみにその途中には、「自由の女神」の立つ〝リバティ島〟があるが……これは「MGS2」のサブタイトルとなんらかの関係があるのか？

■【NGO（非政府組織）】
Non Governmental Organization。自主的にボランティア活動などを行う市民活動団体のことであり、より非営利であることを強調しているのがNPO（民間非営利団体）、非政府であることを強調しているのがNGOとされる。具体的には、環境破壊反対運動を行う「グリーンピース」などがNGOとして有名。スネークとオタコンは現在、反メタルギアを掲げるNGO「フィランソロピー」に所属している。ちなみに〝フィランソロピー〟とは、「人間愛」「博愛」を意味する言葉である。

■【喫水（きっすい）】
船が水に浮かんだとき、船と水面が接触する

『初体験版』をさらに楽しむ特別企画

ゴルルコビッチ兵と遊ぼう!!

ロシア生まれのゴルルコビッチ大佐の兵隊たちは　みんな楽しい(?)ヤツばかり。今回はその行動の一部を紹介!!

主役!?

Part 1 全員整列！ 割り込みは禁止!!

船橋一階にあるリフレッシュルームで謎の行列を発見！ いったいこれは何の行列なのだろうか……？　あっ、もしかしたら「メタルギアソリッド2」の本編がここで先行発売されていたりして!?　う～ん、すでに3人も並んでいたとは……。こりゃ、モタモタしていられないかも！

▲敵兵が眠りから目覚めたときに背後で銃を構えていると、そのままホールドアップ状態になる。眠っているときに向きを揃えておくのがコツ。

スネークも並ばせてみる

▶4人の行列が完成。何人並ばせられるかチャレンジ！

防弾チョッキ組は仲間はずれ！

通路などを巡回している普通の警備兵はホールドアップが可能。だが、無線で呼ばれてくる黒い防弾チョッキを着た兵士たちは、ホールドアップできないため、行列には加えられない。たとえ銃を向けても無視されてしまうので気を付けよう。

Part 2 ロッカーのポスターでウハウハ！

ゴルルコビッチ大佐の兵士たちは、みな黒いマスクで顔を覆っているので、性別がわからなかった。だが、思わぬ場所で兵士たちの性別が判明することに！　その場所とは、船橋一階にあるロッカールーム。うっかり美女のポスターが貼ってあるロッカーを閉め忘れていたところ、その決定的ともいうべき瞬間は訪れた。なんとクリアリングを行うために入ってきた兵士たちの目が、美女のポスターに釘付けになったのだ。このポスターに反応するということは……、やはり男性に間違いない！　でも、実際は女性の兵士もいるかも!?

◀美女のポスターが貼られているロッカーを開けたままにしておく。

見てる、見てる～っ!!

▶敵兵に発見されたらロッカールームに逃げ込み、クリアリングを待つ。

▲ロッカールームに入ってきた兵士たちが、美女のポスターに気づくと……！

Part 3 注意深さはピカイチだけど……

リフレッシュルームを警備していた兵士たちの恐怖体験。それは、とある深夜に起こったという……。自分たち以外に誰もいないはずなのに、突然ガラスにヒビが入り、雑誌が飛び散り始めたというのだ。その原因は、いまだに究明されていないらしい。さすがはスネーク!?

注目!!

◀敵視点カメラをチェック！

銃撃！

▶敵兵に発見されずにカウンター内に隠れ、そこから雑誌やガラスを銃撃

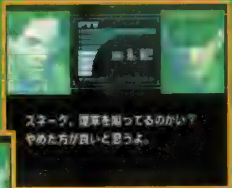
ガラスの向こうにスネークの姿が!!

▶敵視点カメラが作動し、銃撃した場所がズームアップされるぞ。でも敵兵は気付かない。カメラにスネークが映し出されたとしても……。

敵兵以外にもチェックポイントは山盛り！

オタコンとの会話

無線機を使って行うオタコンと会話には、非常に多くのバリエーションがある。大半はゲームの攻略に関するヒントなのだが、そのほかにアイテムを装備して会話すると、その効果を教えてくれたり、さらにリフレッシュルームの液晶TVの前やロッカーの中で呼び出すと、そこでの専用会話が展開するのだ。何か行動したら、その つど呼び出してみよう。



◀▲アイテムを装備して会話してみると、意外な効果や使い方が明らかになることも！ また特定の場所の会話は、ファンなら絶対にチェック！

銃撃できるオブジェクト

今回攻略した範囲で銃撃できるオブジェクトを紹介！　弾薬が尽きるまで撃ちまくれ!!

▶雑誌を銃撃するとページがめくれる。双眼鏡で見れば内容も調べられるかも？

名称	場所
ライト	船尾甲板
パイプ、消火器	ステージ各所
ガラス、植木、ビン、氷入れ、雑誌、液晶TV	リフレッシュルーム

部分。これが深いということは、何か重量のあるものを積載しているということになる。

■【スペツナズ】
かつてリボルバー・オセロットが所属していた特殊部隊。ロシア軍の秘密情報機関「GRU（グルー）」の下部組織であり、「ロシアのグリーンベレー」ともいえる存在である。強力なスプリングで刃を射出する「スペツナズナイフ」を使うことでも有名。ちなみに謎の女兵士・オルガは、柄から銃弾を発射するスカウト（仕込み）ナイフを使用しているが、やはりスペツナズの一員なのだろうか？

■【M9】
1985年に米軍の制式拳銃になったベレッタ92シリーズをもとに設計されたハンドガン。ゲーム中では麻酔弾を発射できるよう改造されているが、そのため1発ごとに弾を再装填しなければならない。

■【USP】
ドイツのヘッケラー＆コック社が開発した、コンバットピストル。ちなみに前作でスネークが愛用したソーコムピストルも同社製。

■【ステルス迷彩】
前作でクリア後の隠しアイテムとして登場した、光学迷彩装置。肉眼にもレーダーにも捕捉されずに潜入することができる。今回の任務でも活躍しそう……だったが、スネークが甲板に着地したショックで壊れてしまった。

■【シャドー・モセス事件】
前作『メタルギアソリッド』で語られた事件。アラスカ・フォックス諸島沖の孤島、シャドーモセス島にある核兵器廃棄所が新生フォックスハウンド部隊によって占拠されたが、スネークの活躍によって鎮圧された。詳細は『初体験版』中の「PREVIOUS STORY」でも確認可能。

■【メタルギア】
核搭載二足歩行型戦車。レールガン技術の応用によって、レーダーに捕捉されずに、世界中に向けて核ミサイルを発射できる。シャドー・モセス事件でスネークに破壊されたが、その後オセロットによってその技術情報が漏洩。世界中にメタルギアの"亜種"が生まれてしまう。

■【オタコン】
本名はハル・エメリッヒ。日本アニメのイベント、オタク・コンベンションの常連であることから"オタコン"の名がついた。前作ではメタルギアの開発に携わっていたが、スネークと出会って以来、彼と行動をともにしている模様。

■【リボルバー・オセロット】
マカロニウエスタンをこよなく愛するガンマニアであり、無類の拷問マニアとしても知られる男。"シャラシャーシカ"の異名を持つ。スネークが偽装タンカーに潜入してくることを予期していたかのような口振り、そしてゴルルコビッチ大佐との関係と、「MGS 2」では、物語のカギを握る人物になると思われるが……。

やっぱり電撃だね！
■メタルギアソリッド2／ゾーン オブ エンダーズ　プレミアムガイドブック　（好評発売中　定価：本体650円＋税）
新川洋司氏描き下ろし、両面リバーシブル表紙の超豪華プロローグ本が登場！『メタルギアソリッド2』側は銀色の表紙が目印だ。小島監督や新川洋司氏のスペシャルインタビューも収録した、『メタルギア』ファンのためのコレクターズアイテム。まさにプレミアムな一冊といえるぞ!!

PS2 Shadow of Memories (シャドウ オブ メモリーズ)

今回の攻略範囲からは謎が噴出!! このページで時を超える謎をバッチリ解読しよう。

発売中 AVG	▶オープン価格 ▶コナミ
	▶MC2（120KB）

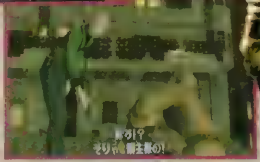
P.S. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「主人公が殺される」「死を回避する」という、かなり変わったテイストを持つ本作は、一度始めてしまうと独特の世界観に捕らわれて、なかなかやめられない。がしかし、一気に進めようとすると、謎が残っちゃう。本編をグイグイ進めるのはいいが、ちゃんと人の話を聞いておかないと、最後に「あれ？」ということに。というわけで、この攻略もかわち山田と一緒に担当。互いに欠けた部分を補完してます。麗しき友情。（シルキー）

5つのルールを肝に命じて、いざドラマチックな時間旅行へ!

アイクとともに体験する不可思議な時間旅行へ旅立つには、まず各章の冒頭で「殺される」ことが条件。殺されるシーン（ムービー）には多くの秘密が隠されているので、決して見逃さないこと。今回は、前号で紹介したプロローグ～チャプター1をおさらいしたうえで、さらに謎が深まるチャプター2～4まで一気に攻略。自分の「死」の時間を忘れず、恐れず、いざ過去の世界へ！

◀ホムンクルスがいかに不思議な人物かは、チャプター3で！



▶過去の世界に存在する「自分」に触れれば、アイクは消滅してしまう。

『SOM』攻略の5つのルール

自分が死ぬ時間は覚えておこう	あらかじめ、正確な死亡時間を確認してから過去の世界に行かないと、寄り道しすぎてゲームオーバーになることも。現代の占い師が死ぬ時間を教えてくれる
別次元にいる「自分」には決して触れるな	たとえば10分前の世界に戻れば、その次元の「自分」がいる。同じ空間にいられても、触れてしまえばタイムパラドックスが生じ、自分の存在が消滅してしまう
冒険に迷ったら「メモ」をチェック	街の人々と話すことに熱心になっていると、やらなければいけないことをつい忘れがち。アイテム欄のメモを見れば、何をすべきかヒントが書かれているぞ
先を急がず、周囲の人々との話を聞くことも大切	結局は情報収集がかんじん。まったく話をしないで進めた場合、クリアできても謎が多く残る。限られた時間を有効に使って、情報収集していこう
死ぬなら"現代"で！	過去で死ぬと、「時空のはざま」に飲み込まれてゲームオーバー。オープニングから始めることになる。現代で死ねば、「闇の世界」から再スタートできるぞ

プロローグ～1章の攻略をもう一度チェック!!

この時空旅行を存分に楽しむなら、最初の行動が大切だ。まずは腕ならしとでもいうべきプロローグ～1章をしっかり押さえるべし！

Prologue プロローグ

タイムリミット 4/8 PM2:30

死亡原因：突然、路上で背後から刺し殺されてしまう

回避方法：広場に人を集め、殺人者が接近できないようにする

何はともあれ、まず殺されるところからスタート。システムを覚えるための章なので、街をあちこち動き回る必要なく（行ける場所が限られている）、サクッとクリアすることができるはず。通りすがりの人物に声をかけることは、基本中の基本だぞ。

この3人と会話すること

▲右の3人に声をかけて、広場に集めれば、殺人者はアイクに近づけず、去っていく。

現代（PM2:30） [illegible]店	喫茶店から出て、歩いているところを、背後から刺されて死ぬ
↓	
ー [illegible]	ホムンクルスから転送機をもらい、使い方などを教えてもらう
↓	
現代（PM2:00） 喫茶店内	ダナに起こされる。外に出て占い師の館前に行くとイベント突入
↓	
現代 [illegible]	占い師と話すと転送機が輝き出すので過去にワープ
↓	
過去（30分前の世界） 広場	上記の3人と会話後、再度転送機が輝き出すので現代に戻ろう
↓	
現代 [illegible]	大道芸人に近づくと、刺されるのを回避することができる

Chapter1 チャプター1

タイムリミット 4/8 PM3:00

死亡原因：火事が発生しているバーの中で、煙を吸い込み死亡

回避方法：火事の原因を排除することで、火事を発生させない

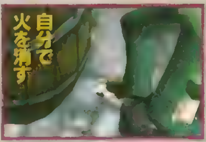
手順1 「手紙巻き卵」を入手するには？

この章以降に関わる重要なヒントが書かれた手紙巻き卵。火事で燃えさかっているバーにとび込む前に、広場の大道芸人に会いに行くと……？

▲この章では関係ないが、身を守る重要なアドバイスが書かれている。

手順2 「火事」の事実をなくす2つの方法

火事のバー内でPM2:45前に過去へ飛び、自分で火を消す方法と、PM2:45を過ぎた直後に過去に飛び、バーのマスターが火の始末をする2種類がある。



◀放火犯を発見後、自分で火を消すイベントが発生。火事を回避できる

▶会話後、マスター自身が火の始末をする。その後、アイテム入手。

- 現代 / [illegible]：バーが燃えている。その前でうずくまっている少年と会話する
  - ⇩ 中に入ってみよう
    - ⇩ 現代 バーの前 / [illegible]
    - ⇩ 現代（PM2:40） / [illegible]
  - ⇩ 無理だ
    - ⇩ 手順1 現代 広場 / [illegible]
    - ⇩ 現代 / [illegible]：再び、バーの前にいる少年と会話
      - ⇧ 中に入ってみよう ⇧（現代 バーの前へ）
      - ⇩ 無理だ
        - ⇩ 「中に入る」を選択するまで自由行動が可能（⇧ 現代 / [illegible]へ）
- 現代（PM2:40） / [illegible]：手順2 ホムンクルスに助けられ、燃えているバーの中へ。転送機が輝く
  - ⇩ PM2:45前にワープした
    - ⇩ 火事発生前 / [illegible]
      - ⇩ 持っていない
  - ⇩ PM2:45以降にワープした
    - ⇩ 火事発生前 / バーの中
      - ⇩ 手紙巻き卵を……
        - ⇩ 持っている ⇨ 火事発生前 / [illegible]
- 持っていない ⇩ / 火事発生前 ⇩：現代 / バーの前：現代に戻ると、バーの火事は発生していないことになっている

©2001 KONAMI & KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

タイムリミット 4/8●PM3:30

死亡原因 木の陰から毒針を打たれて死んでしまう

回避方法 殺人者が身を隠せる「木」そのものの存在をなくす

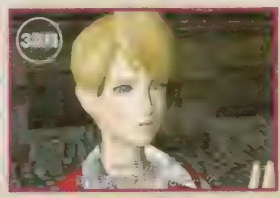
『SOM』の魅力が本格的に姿を現す章。初めて中世時代に行くことに！

手順1 ダナと何度も話し続けると……

喫茶店のウエイトレス・ダナとはプロローグですでに出会っているが、アイクに本格的に関わり出すのは、この章からだ。しっかり者ながらも、どこか内気なダナ。出会ったばかりの彼女を少しでも深く知りたいなら、あえて何度も殺されてみよう。この章では、冒頭でダナがアイクの忘れ物を持って追いかけてくる。その後少し話をしていると転送機が輝き出すが、ここで過去に飛ばずにほかの場所に移動しよう。すると、ダナに呼び止められ、会話イベントが進む（その後に必ず殺される）。会話イベントは全部で3種類ある。

▲1人でしゃべり出すダナ。内気な彼女だが、アイクとは話しやすいらしい。

▲忘れ物のことをすでに知っているアイクを「おもしろい人」と評する。



▲忘れ物をピタリと言い当てるアイクに「透視できるの？」と驚くダナ。

手順2 文明の利器を使って人々を驚かせる？

現代から約500年前の中世時代に来たアイク。そこでは、錬金術師のマルガレーテがおばさんたちにうるさいことを言われて困っている。ここで人々を散らすのには、文明の利器を使うのが一番だ。それ以外のアイテムは効果がない。

▲マルガレーテともめている最中、アイクが出現し、おばさんは動揺。怒ってしまう。

地図や絵ハガキを見せた場合

街の警備にあたる守衛に、「なんだ、それは？」と言われるだけで、何も起こらない。

▲突然現れたアイクを不審がって離してくれない。

ライターや携帯電話を見せた場合

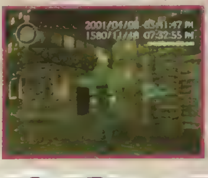
両方とも、当然この時代にはないもの。「光るもの」だけに、人々は驚いて逃げ出してしまう。

▲善良な人々を驚かすのは悪いけれども……。

手順3 手を伸ばしても届かない紋章を入手するには？

領主の館内、玄関の高い場所にある紋章は取れかかっていて、今にも取れそうなのだが、届かない。ハシゴがあれば……ということで、館を出て真っ直ぐ北に向かおう。通りの右側にある現代では骨董屋のある場所に、ハシゴが立てかけてある。これを使って、紋章をゲット！

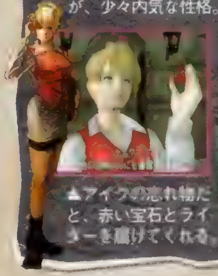
▼現代の骨董品屋のすぐ近くに、立てかけてある。



▲領主の館・玄関先でハシゴを使えば、紋章を入手。

Character file 1 ダナ

現代・喫茶店のウエイトレス。笑顔がかわいいが、少々内気な性格。



▲アイクの忘れ物だと、赤い宝石とライターを届けてくれる。

Character file 2 マルガレーテ

中世時代・錬金術師ワーグナーの娘。明るい性格でオシャレ好き。

▲初めて会ったアイクにも物怖じしない

Character file 3 ヘレナ・ワーグナー

病弱で、いつも家族のことを気遣っている。目が見えない。

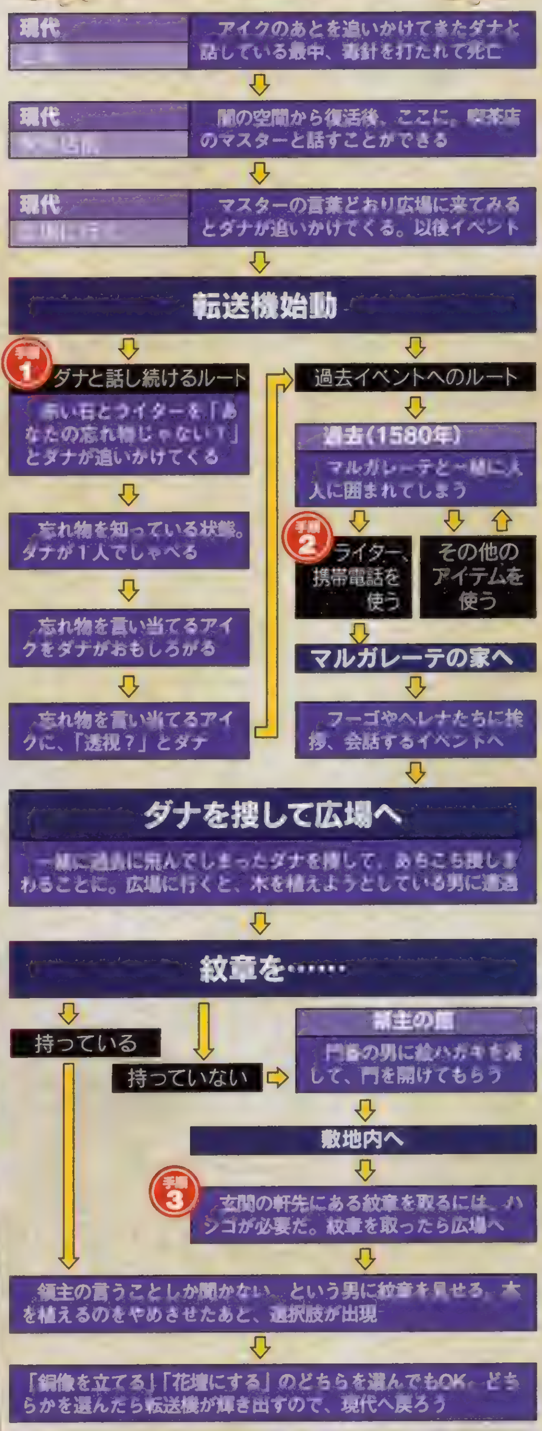
▲研究に没頭する夫・ワーグナーを心配している。

Character file 4 フーゴ・ワーグナー

ワーグナー博士の息子。少々生意気な性格だが、悪気はないようだ。

▲未来から来たアイクの身元をピタリと言い当てる!?

チャプター2進行チャート



紋章を使わずに現代へ戻ると…

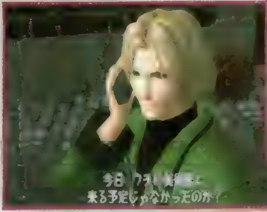
当然、再度死ぬことになり、章の初めのほうから再スタートするハメになる。紋章を入手したら、必ず広場の男に会いに行くこと。そこで出現する選択肢のどちらかを選び、男がいなくなることを確かめてから、現代に戻ろう。

Chapter3 チャプター3

タイムリミット	死亡原因	回避方法	
4/8 PM5:50	頭上から落ちてきたツボで頭を打って死亡	[illegible]てしまうようにする	なぜ転送機が動くのか。ホムンクルスの実力と転送機の仕掛けがわかる。

手順1 エッカートからの誘いにグズグズしていると？

美術館に行くと約束していたアイクに、携帯電話でエッカートから連絡が入る。すぐに美術館に行かずにグズグズしていると、再度死ぬか、催促の電話がかかってくる。



▶街の中を歩いている途中、エッカートから電話が。

▲グズグズしていてもいいことはない。さっさと街の南にある美術館に行こう。

手順2 意外と広い美術館内部を探索

初めて行くと、内部で迷いがちな美術館内部。扉がたくさんあり、どことどこがつながっているかがわかりにくい。歩き回って、部屋の配置を覚えよう。

◀外から入ってすぐの広間。受付などがある。

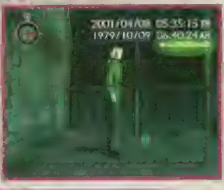
▶美術館2階に通じる階段がある。

▲▶多くの絵が飾られ、エッカートの私室もある。

手順3 原動体のある場所をチェックしておこう

過去の世界で、転送機が稼働するもととなる原動体を、ホムンクルスに取り上げられてしまうアイク。現代に戻るには、街中に点在する原動体を入手する以外ない。

▲まずは街の北西「バー・ツムアイ」近くに1つ。



▼街の北西「カフェ・ゾンネ」近くにも1つ。

▲「写真屋フランセン」近くのトンネルを抜けた左側。

◀街の北東・イーストゲイト近くの階段上。

チャプター3進行チャート

現代 / 美術館前	突然、頭上から落ちてきたツボで頭を強く打ち、死んでしまう

↓

現代 / 街の中	ホムンクルスに助けてもらったあと街の中に復活。エッカートから電話がくる

↓

手順1 美術館に行く

↓

手順2 エッカートに会う

↓

美術館でホムンクルスに会う

↓「失礼する」 → ホムンクルスを振り払い美術館外へ。ツボが落下→死亡

↓「証拠を見せてくれ」

過去 / 美術館内	子どもが生まれたばかりらしいエッカートと遭遇する

↓

手順3 ホムンクルスに原動体をすべて奪われてしまい、自分で街中を探索し、原動体を入手することになる

↓

原動体を1個でも見つけられれば、無事クリア。転送機が輝き出すので、現代へと戻ろう

POINT

美術館に展示されている絵画をすべてチェック!!

エッカートが館長である美術館には、街が誇る画家、カール・フランセンが描いた絵が何枚も飾られている。1〜2階に展示されている全8枚の絵をチェックすれば、『SOM』に秘められた謎が明らかに……なるかも？

「街並」

◀この街を高台から見下ろした構図だ。

「領主のメダル」

◀アイクの行動が、この絵に現れる!?

「広場」

◀木を植えようとしている男が描かれている。

「奇妙な装束の男」

◀アイクいわく「俺に似ている……？」。

「崩壊した家」

◀この絵の謎が、先の展開で明らかに。

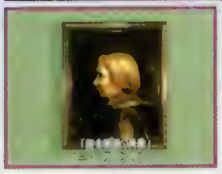
「解毒剤を作る錬金術師」

◀絵の中の人物は、やはりあの男だろうか？

「風景」

◀街のどこかの景色を描いたもののようだ。

「錬金術師の肖像」



◀かつてこの街に住んでいた人物のようだ。

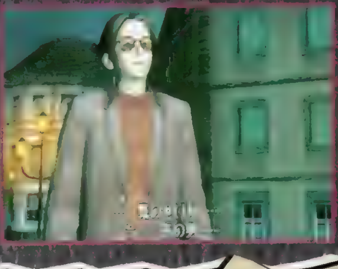
Character file 5 エッカート・ブルム

アイクとは以前からの知り合い。アイクに何か恨みがある様子？

▲絵画のほかにも、貴重な古書を多数持っている。

Character file 6 オレーグ・フランセン

1979年に飛ぶと、突然現れたアイクに驚く若きオレーグが見られる。現代でも会える。



▶現代のオレーグは映画監督としての才能に自信喪失している。

Chapter4 チャプター4

タイムリミット	死亡原因	回避方法	
4/8●PM8:00	歩いているところを、背後からナイフで刺されて死ぬ	鉄板のようなものを入手し、背中に入れておく	ここでは1章で入手可能なアイテムを持っているか、否かで展開が変化する。

手順1~4 持っているアイテムにより進むルートが変化する

この4章はいきなり死の予定時刻の秒読み状態でスタートする。ヒントもない状態でのスタートなので、1回目のプレイでは死を回避することはできないだろう。

ちなみに、1章で入手が可能な「フライパン」と、「手紙巻き卵」。この4章では、どちらのアイテムを所持しているか、もしくは、この2つを持っていないかで、展開が変わるぞ。

▶いきなりの秒読みで、ビックリするはず。通常は死ぬしかない。

手順1 フライパンを所持している すぐに使ってクリアせよ!!

フライパンを所持している場合は、この章は数秒でクリア可能だ。章がスタートしたら、ただフライパンを使用すればいいだけ。このフライパンは使わないと、効果がないので気をつけよう。

▶フライパンは持っているだけではダメだ。

▲アイクは刺されはするが、フライパンのおかげで命拾いする。これでクリア。

手順2 2つのアイテムを所持していない場合 復活したら過去(1902)へ

◀ホムンクルスがヒントを教えてくれる。

▲ワープすると、領主の館近くに出現。

両方のアイテムを持っていない場合は、過去に行って、刺されるのを防ぐことができる、鉄板のようなものを入手しなくてはいけない。死んだあと、闇の空間から復活したら、転送機が導く1902年へとワープしよう。

手順3·4 手紙巻き卵を所持している 現代でも過去でもクリア可能だ!!

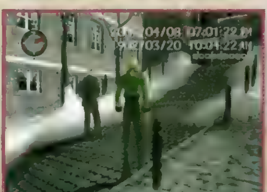
手紙巻き卵を所持している場合は、現代のバーに行き、マスターと会話すると、フライパンを入手可能。また、1902年に行って違うアイテムを入手することもできるぞ。

手順3 2001年 ▼バーのマスターと会話するだけで、フライパンと交換することができる。

手順4 1902年 ◀ここから過去へ行き、看板を入手する展開にすることもできる。

手順5 アルフレッドと会話して屋敷の中へ

過去へとワープすると、南門の近くへと出現する。東には元領主の館（現代では美術館）があり、その手前にはアルフレッドがいるので、彼と会話して館内に入ろう。



▶考えごとをしながら、たたずんでいるアルフレッド。

▲話しかけると、何に悩んでいるかが判明する。

手順6 以降の攻略ポイントは次ページに続く…

チャプター4進行チャート

- 現代 — 死の3秒前の状態。いきなり死のカウントダウン状態になっている
  - フライパンを持っている → 手順1 現代：フライパンを使用すると、死を回避することができ、チャプター4クリアとなる → Chapter 5へ
  - フライパンを持っていない → 手順2 現代：死んだあと、ホムンクルスに助けられ闇の世界から復活。古い写真を入手している → 手紙巻き卵を…
    - 持っている → 手順3 現代：手紙巻き卵を持っている状態で、マスターと会話するとフライパンを入手できる → 現代：手順1と同様に、フライパンか看板を使用し、死を回避する → Chapter5へ
    - 持っていない → 過去(1902)：転送機で過去へとワープすると、この時代の南門近くに転送される
      - 手順4 過去(1902)：フライパンを持っていない場合、店先の看板を取ることができる → 現代：手順1と同様に、フライパンか看板を使用し、死を回避する → Chapter5へ
      - 手順5 過去(1902)：南の東南にある元領主の館、アルフレッドがいるので会話しよう → 過去(1902)：アルフレッドと会話すると、自動的にリビング内へ、ここでシビラと初対面 → 手紙巻き卵を…
        - 持っている → 過去(1902)：手紙巻き卵を持っている場合は、この時代でフライパンは入手不可。看板を取ろう → 現代：手順1と同様に、フライパンか看板を使用し、死を回避する
        - 持っていない → 過去(1902)：手順6 イスの上の手紙巻き卵を調べると、芸人姿で時間移動が可能に → 過去(1章の時間) 広場：手順7 広場でお手玉を使用すると、過去の自分に手紙巻き卵を渡せる → 過去(1902)：そして過去へ戻ると、いつの間にかフライパンを持っている → 現代：手順1と同様に、フライパンを使用し、死の運命を回避する → Chapter 5へ

手順6 手紙巻き卵とお手玉を入手しよう!!

お手玉は、アルフレッドと会話することで、芸人の服と同時に自動的に入手することができる。手紙巻き卵は、芸人の服を着た状態で、リビング内にあるシビラの手前のイスの上を調べると、入手することが可能だ。手紙巻き卵を入手すると、これまた自動的に、1章の時間にワープしてしまうので、注意しよう。ちなみに、2つのアイテムのないルートで、早く章を終了させたいなら、看板をゲットせよ。

●手紙巻き卵

◀これを取ってしまうと、勝手にイベントが進んでしまうので、気をつけよう。

●お手玉

▶リビングに入りさえすれば、入手は簡単。その場で使用も可能だ。

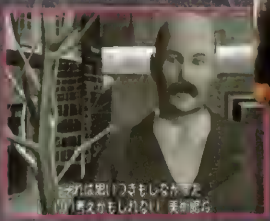
POINT 手紙巻き卵を最初から持っている場合

手紙巻き卵を持っている場合、リビングに来ることは可能だが、イスの上に手紙巻き卵が置いておらず、芸人の姿で時間移動することは不可能だ。そのため、写真屋の看板を取るか、現代でフライパンを入手するかしよう。

▲イスの上には何も見当たらない。芸人姿でリビングを出るともとの姿に戻るのだ。

Character File 7 アルフレッド・ブルム

妻を亡くし、娘と息子の3人暮らしになったため、屋敷を手放そうとするが…



▶アイクと会話することにより、屋敷を美術館へ転用することを思いつく。

Character File 8 シビラ・ブルム

アルフレッドの娘。母親代わりに弟の面倒をみているが、最近疲れ気味。

◀リビングで彼女のグチを聞くことができる。なかなかしっかりした女の子だ。

Character File 9 写真館主人

アルフレッドの親友で、写真館を経営。店の看板が取れそうで困っている。

▶親から受け継いだ館を、美術館にすると決めたアルフレッドと館を撮影。

POINT 所持アイテムやルートでムービーが変化

本作では、アイテムや進行ルートでムービーが変化する。4章だと看板、フライパンでいろいろな影響が出てくる。

▶マスターに会っているかどうかでも少し変わる。

▲リビングでのムービーは、気づきやすいよね。

POINT 1902年ではお肉を入手可能

肉をゲット!!

1902年の世界には、あまり人がおらず、イベントが少ない。ただ、お肉屋に行くと、なぜか肉をタダでくれる。この章では使用しないが、あとで必ず役に立つので時間が余っているなら、この章で入手するといいかも。

◀経営不振の肉屋。セクシーな女性が主人のようで、肉を無料で分けてくれる。太っ腹。

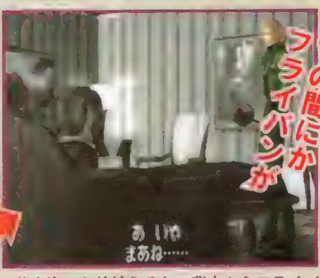
手順7 過去の自分に手紙巻き卵を渡せ!!

シビラからもらった手紙巻き卵。一見、鉄板とは関係なさそうだが、これを入手すると、転送機が輝き始める。ムービーを見ればわかるとおり、この卵にメッセージを書いて、死を回避することができるのだ。転送機が示すのは1章の時間帯。その時間に行き、広場でお手玉を使用すると、過去の自分が出現し、手紙巻き卵を渡せる。そして、1902年に戻ると、フライパンを持っていることになっている。

2001年(1章の時間) → 1902年に戻ると…

◀芸人姿のまま、時間移動が可能なのでワープすると、1章の広場へと出現する。

▶お手玉を使用すると、過去の自分がやってきて、卵を渡せる。



いつの間にかフライパンが

▲芸人姿から着替えると、背中からフライパンが落ちる。命のためとはいえ、ダサい。

POINT この章で行ける時代は

4章では、以前訪れた時代へも移動できるようになっている。メインのストーリーと関係ない時代に行くと、いったいどんなことが発生するかを紹介するぞ。

◀当然ながら、章が進むと行ける時代も増加。

1580年

▲檻の中でつかまっている人は、いったい何を考えているのか?

マルガレーテとダナを見かけた時代だが、4章で訪れてもほとんどイベントはない。錬金術師の家に行くとマルガレーテに会えるが、忙しいと言って冷たいぞ。

▶2度以上話しかけると、なぜか冷たい態度を取る。さんな…。

1979年

この時代は、まったくと言っていいほど何もない。入れる施設もないし、町の人もほとんどいない状態だ。4章でこの時代にくるのは、時間のムダなので、避けるべし。

▶ランニングしている人がいるだけで、ほかの人は見当たらない。

各時代の町のマップ

基本的には同じ町を行き来するこのゲーム。しかし、同じ町とはいっても、時代により、お店や原動体の配置が違うので、ここで一挙に全時代の町のマップを紹介。

現代(2001)

ほぼすべての章が始まる世界（時間）となる現代。狭いマップだけど歩きまわることになるので、迷子にならないよう覚えること。

2章までは、犬とバリケードがじゃまをして、広場周辺しか移動できない。ちなみに美術館は、今後、違うものに変えることもできる。

チャプター2

Ⓐ…殺害場所

このポイントにくると、ダナが駆け寄ってきて、アイクが殺害されるイベントが発生。

Ⓑ…復活ポイント

殺害された後、闇の空間から復活するのが、この喫茶店前。マスターからはダナの情報が聞ける。

チャプター3

Ⓒ…殺害ポイント

ツボを落とされて、殺害されるのがココ。金タライだと、コントみたいで楽しかったのだが…。

Ⓓ…オレーグ

1979のオレーグと同一人物。もちろん映画監督なのだが、売れておらず、会話するとグチが聞ける。

…原動体 …バリケード

チャプター4

Ⓔ…スタート地点

闇の空間からの復活、過去から戻ったときは、この場所に出現。

Ⓕ…バー

Ⓖ…芸人での出現場所

芸人で出現したときは、同じ現代だが、時間的には過去ということになる。

過去(1580)

現代と比べると、マップが半分程度しかない。ただ、各施設の場所は、現代やそのほかの時代と似ているので迷わないはず。

チャプター2

Ⓐ…出現ポイント

現代からワープしてくると、まわりの人につかまってしまう場所。

Ⓑ…錬金術師の家

今後、何度も訪れることになる場所。物語上、かなり重要なキャラがいる。

Ⓒ…木を植える人

Ⓓ…ハシゴ

Ⓔ…門番

…原動体

過去(1979~1980)

今回の攻略範囲では、ホムンクルスによって飛ばされる時代。この時代には、あとの章で重要なイベントが発生するぞ。

20年前ということもあり、基本的な町の作りから、施設の場所も現代とほぼ同じだ。3章では、原動体を探して歩くハメになるので、原動体の場所を覚えておこう。

チャプター3

Ⓐ…出現位置

ホムンクルスに飛ばされると、この場所に出現する。すぐ美術館に行けば、エッカートに会える。

Ⓑ…オレーグ

アイクが時間移動してきた瞬間を見てしまう。それがきっかけで、映画のアイディアを思いつく。

Ⓒ…ランニング男

早朝からひとり黙々とランニングする男性。ちょっと変な人っぽい。

…原動体

過去(1902)

4章で初めて訪れることのできるのが、この時代。町には人が少ないので、サクっとやるべきことを行おう。

チャプター4

Ⓐ…看板

取れかかっている。死を回避するクリアアイテムの1つで、フライパンを持っていると、この看板は取ることができないので、注意しよう。

Ⓑ…アルフレッド

元領主の館の前にある坂道にたたずんでいる。彼と会話しないと、館内には入ることができないぞ。会話すると勝手に入ることになるが…。

Ⓒ…親子

あまり人の見当たらないこの時代。ただ、広場には親子連れがいる。

Ⓓ…バー

バーに行くと1杯飲み物を出してくれるが、お金がなく困るハメに…。

…原動体

今後のストーリー展開は？ 徐々に明らかになっていく多くの謎!!

話が進むにつれ、謎が深まる本作。今回攻略した4章まででは、さまざまな謎の答えはわからない。しかし、次の攻略からは、徐々にいろんな謎の答えがわかってくるぞ。というわけで、ココまでの気になる謎をピックアップしてみよう。

▶1日に何度も殺される主人公なんて、かなり変な人だ。しかも、何も考えずに行動しているしね。

謎1 錬金術師とアイクの関係

2章で訪れた錬金術師の家、3章で入手する錬金術の本。どうやら、アイクと錬金術とは、何か深い因縁がありそう。殺される原因と関係あり？

謎2 ダナはどこへ行ったのか？

2章でとばっちりを受け、どこかの時代へ飛んでいってしまったダナ。1580年の時代で見かけた女性は、本当にダナだったのか？

謎3 ホムンクルスとは何者なのか？

何度も死んでしまうアイクを、毎回助けてくれるホムンクルス。はたして、彼は何の目的、どんな利益のため主人公を助けてくれるのか。

謎4 なぜアイクは狙われるのか？

根本的な問題だが、このゲームをクリアする点で一番重要かも。単なる嫌われ者なのか。そして、殺人者は何者なのかも気になる。

PS2

首都高バトル0(ゼロ)

熱いバトルが炸裂するクエストモード。
序盤はこれさえ読めば安心だ!!

3 15 RCG ▶¥6,800 ▶元気 ▶MC2（180KB）

P.S. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

バトルSTART!! アッという間に追い抜かれ、数秒後にはヤツのテールランプも見えない。でも、そんな「お約束」にはあせらず、ひたすら追いかける……。すでに400km/hオーバー。しかし、ゴリゴリとＳＰは減り続け、キンコンキンコンとアラーム音が鳴り響く……。でも、そんな「お約束Ⅱ」には少しも動揺せず、そのうち追いつけるさと……アレ？……追いつけない……なんで？……「YOU LOSE」。ヤツに恐怖を感じた夜……。（ガリガリ坊や）

すべての走り屋たちに贈る 最速伝説へ誘う5ステップ

数々の「お約束」と新要素を搭載した『首都高バトル0』。ＤＣ版をプレイした人は、スムーズに入り込めると思うが、初めてプレイする人には、知っておかなければならない情報も多い。そこで、このゲームをプレイするための基礎知識をまとめよう。第一章のライバルデータも公開しているので、参考に。

STEP1 クルマを購入しなけりゃ始まらない

最初のクルマで、その後の運命が決まる

タイトル画面でスタートボタンを押すと、いきなりクルマ購入画面になる。ここで購入するクルマによって、クエストモードの難しさが違ってくるので、慎重に選びたい。ＡクラスのＣＥ９Ａは、まるでイージーモードと化してしまうほど簡単になるが、初心者は文句なしにコレを選ぼう。

こんなクルマもオススメ

Bクラス TYPE-S14KM

▶Ｂクラスの初期購入可能車の中では、なかなか優秀なマシン。今回オススメにしているＦＣとは、好みで選んでもいいだろう。ただし価格が高いので、チューンはあと回し。

Cクラス TYPE-PP1

◀低パワーのクルマでどこまで通用するか試してみたいディープな人にオススメ。環状線でさえ、ブレーキングが必要ないので操作は簡単だが……。とにかく苦労するマシン。

各クラスのオススメ車種はコレだ!!

Aクラス 序盤は敵なし！ サクサク進む馬力の亡者!!

TYPE-CE9A

Price:1,475,000 CP

Ａクラスでは、ほかにＳＴ205も購入可能だが、こちらのほうがオススメ。シリーズの中では旧型のためシャーシ剛性の低下は早いが、序盤ではまさに敵なしというほどパワフル。また、このメーカーのクルマはあとあと必要になるので、最初に購入しておけば便利だろう。ただ、バトルが多少物足りなくなる恐れがあるので要注意。

スペック		最大馬力	270ps/6000rpm
駆動	4WD	最大トルク	31.5kgm/3000rpm
重量	1260kg	排気量	1997cc

Bクラス 環状線はオマカセ！ コーナリング性能は抜群!!

TYPE-FC3E3

Price:1,002,000 CP

人気の高いＦＣは、駆動がＦＲということもあってコーナーの多い環状線を攻めるにはもってこいのマシン。ただし、チューニングが難しいといわれるロータリーエンジンを搭載しているため、マフラー交換の際にはエンジンも同時にチューンして、吸気・排気とのバランスを取ってやる必要がある。中級者以上向けのマシンだ。

スペック		最大馬力	215ps/6500rpm
駆動	FR	最大トルク	28.0kgm/4000rpm
重量	1230kg	排気量	654cc×2

Cクラス 難易度が物足りない人向け!? あえてイバラの道を進むなら…

TYPE-EG6

Price:434,000 CP

Ｃクラスのマシンなら、最初から歯ごたえのあるバトルが楽しめる。パワーが低い分、価格も安いので、初めからある程度のチューンが行える点でも上級者向けだ。なお、このＰＳ２版では、ＤＣ版の『2』とは異なり、Ｃクラスは一部のクルマのみ必要なので、ムリに購入しなくてもいい。コツコツやりたい人のみ購入してみよう。

スペック		最大馬力	170ps/7800rpm
駆動	FF	最大トルク	16.0kgm/7300rpm
重量	1040kg	排気量	1595cc

STEP2 チューニングパーツの基礎知識

段階に合わせたチューンが必須

今作ではＣＰ（クレジットポイント＝お金）が稼ぎやすいため、チューニング費用にはあまり困らない。しかし、チューンの内容しだいでは、クルマの性能を発揮できない場合もある。そこでチューン時の注意点を紹介しておこう。

①パーツ間の相性を考慮して最適なチューンを!!

［エンジンとマフラーの関係］ 出力をチェック

各パーツには、「TYPE」と呼ばれるチューニングの段階が存在する。当然、TYPE１より２のほうが性能は上だが、ほかのパーツとの相性が悪ければ、その性能を100%発揮できない。特にマフラー交換は、エンジンとの相性が重要となるぞ。

◀エンジンとマフラーは、セットで考える必要がある。マフラー購入時に出力をチェックし、下がった場合は相性が合わないということだ。

マフラーチューンの効果

●NAの場合
高速域の伸びは良くなるが、逆に中低速トルクが細くなる。エンジンチューンでの補完は必須。

●TURBOの場合
吸気・排気ともヌケが良くなり、パワーも上がる。エンジンチューンを引き上げるほど効果大。

●ロータリーの場合
必ずエンジンとマフラーは同時にチューンすること。これを怠ると強烈にパワーダウンする。

 ©2001 GENKI

STEP3

バトル前に知っておきたい注意点

画面情報&システムを把握しよう

ここでは、各種メーターやマップの見方、獲得ポイントの換算法などの基礎知識を紹介しておこう。とくに気をつけたいのはTRIPメーター。走行距離によってクルマの性能が低下するということを認識しておかないと、勝てる相手に勝てない状況も出てくる。なお、クルマの性能低下は、ガレージに戻ればリセットされ、初期値に戻る。

◀バトルで勝つための第一歩は、画面情報の把握から。

① MAP&メーターの見方

◀ODOメータ
◀TRIPメータ
◀ロードMAP

画面左の表示内容は、上からODOメーター、TRIPメーター、ロードMAP、そして現在地となっている。現在地はジャンクション（JCT）や出入口を通過しているときのみ表示される。特定の場所に出現するライバルは、この現在地表示を参考にして捜そう。

画面左の各表示は、どれも重要な意味を持っている。ODOメーターは、今後のパーツ入手や一部のライバルとのバトル条件に関係し、TRIPメーターはクルマの性能に影響してくる。首都高に入ったら、常にこのメーターをチェックしておくことが必要だ。MAPは、ノーマル、ワイド、オフの3種類から選択できる。

ODOメーター ―― 使用車の総走行距離

現在乗っているクルマの総走行距離を表す（単位は1km）。今作では、一台のクルマに愛着を持って長く乗っていると特別なパーツが入手できる「ラブパワーシステム」というものがあるが、このODOメーターが一定距離を超えれば入手可能になる。

ラブパワーシステムによる追加パーツ		
	エンジン	TYPE7
	マフラー	TYPE8
	ボディ	TYPE5

TRIPメーター ―― その日の走行距離

TRIPメーターは、その日の走行距離（単位は100m）を表している。このゲームでは、1日の走行距離によってエンジン（出力とトルク）とタイヤ（グリップ）の性能が徐々に下がっていく。クルマやチューニング状況にもよるが、一応30km（表示は300）を目安にガレージへ戻るようにしよう。

ロードMAP ―― ライバルの位置表示

MAPには、プレイヤーとライバルの位置が表示される。ここでライバルの位置を確認し、追跡してバトルを挑むことになる。コースを覚えていない人は、コーナーの位置も確認しよう。

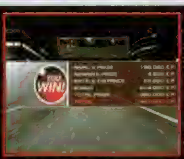
▲（黄）	プレイヤー
▲（青）	まだバトルをしていないライバル
■（緑）	すでに倒したライバル
▲（ピンク）	ドローまたは、敗北したライバル

慣れたらワイドMAPで!

▲すでにコースレイアウトが頭に入っている人は、ワイドMAPがオススメ。

② RESULTの獲得ポイント換算法

バトル後の獲得CPは、以下の計算によって算出される。これを見れば、初対戦のライバルに勝つと、より多くのCPを獲得できることがわかるだろう。実際、全勝街道まっしぐらで進めば、第一章終了時点でR34RVM（5,748,000 CP）が買えるほど。でも、R34はパーツが高いので、序盤では思うようなチューンができないはず。



◀バトルの走行距離で、獲得CPも変化。

●RIVAL'S PRIZE

ライバルのレベルや対戦の経過によって変化。初対戦で倒せば、高額なCPが入手できる。

（ライバルのレベル+1）×4000×（経緯による乗数）

●経緯による乗数：初めてバトル=5、バトルしたことがある=4、すでに倒した=2

●REMAIN'S PRIZE

バトル終了時の残りSPに、一定の係数をかけたもの。残りSPが多いほど高額。

（残りSP00.0%）×2000×（経緯による乗数）

●最高10000、最低1000、1000単位で切り捨て

●BATTLE DISTANCE

バトル時の走行距離に5000をかけたもの。バトルが長期戦になるほど高額。

（走行距離00.0km）×5000

●1000単位で切り捨て、1000未満は0

●BONUS

上記のすべての値を足し、ライバル係数−1をかけたもの。ただし、勝利したときのみで、敗北時、またザコ戦では0になる。

{(RIVAL'S PRIZE)+(REMAIN'S PRIZE)+(BATTLE DISTANCE)} ×（ライバル係数−1）

●ライバル係数：ザコ=1、チームリーダー=2、ワンダラー=4、ボス=5〜10

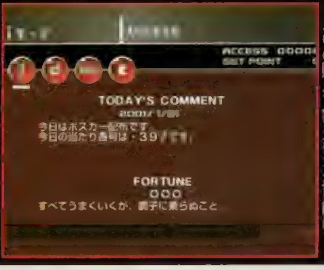
●TOTAL

十三鬼将のようなボスクラスは、初対戦で倒せば100万CP以上も獲得できる。

上記のすべての値を足したもの

③ iモードを利用

今作に追加された新モードの「iモード」。これは、携帯電話接続ケーブルを利用することで、パーツや車種データをダウンロードしたり、その日の運勢を「FORTUNE」で占ったりできるというものだ。これについては、詳細が判明しだい続報をお届けしよう。



◀接続するとポイントがたまり、ゲーム中の購入で割り引きが可能に。

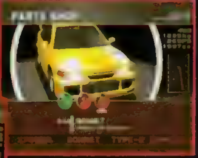
② ボディ（シャーシ）剛性の重要性

ボディチューンで強化できるボディの剛性は、路面へのパワーの伝達率や、ハンドリングに影響する重要な要素。パワーを上げたら、ある程度は剛性も高めておこう。なお、剛性は走行中の壁やアザーカーへの接触ダメージ（SPゲージ4本分）で低下してしまう。

▲最初に行えるボディチューンは、軽量化よりも剛性を高めることが目的となる。

③ エアロパーツは必要？

最初の段階で必要なのは、ボンネット変更による軽量化くらい。エアロチューンは、高速走行時に真価を発揮するので、最初のうちはムリにチューンする必要はないだろう。



▲ボンネットは、安価で軽量化に効果的。

◀そのほかは、軽量エアロの追加を待ってもOK。

NIGHT RUN CHECK 効果的なチューンの順序

タイヤは足回りの強化のほか、加速&最高速の上昇につながるので優先したい。次に安価で効果の高いボンネット交換が有効。そしてミッションをクロスに変更して加速性能の向上を計ろう。Aクラスなら、エンジンはブーストアップが可能（ターボ車のみ）になるTYPE2まで我慢してもOKだ。

Aクラスの場合

1. タイヤ
2. ボンネット
3. ミッション
4. エンジン&マフラー
5. クラッチ&デフ
6. サスペンション
7. ボディ剛性

⋮

STEP4 環状線(C1)のコースを知るべし

内回りと外回りで異なるコース形状

最初は環状線しか走れないが、この先コースが拡張しても、内回りと外回りという2つの概念は継続する。内回りにとって、逆に回る外回りは逆走コースといえなくもないが、それぞれ別モノと考えたほうがいい。ここでは環状線の注意点を紹介。なお、ライバル以外の一般車両は「アザーカー」と呼ばれ、非常にやっかいな存在となっている。

◀最初は、ライバルが弱い内回りで走ったほうがいい。

オーバーテイクポイント(内回り、外回り)

▶ここは、内回り、外回りともにライバルを抜くオーバーテイクのポイント。ただし、必ずといっていいほどアザーカーが走っているので、よけられないと逆に抜かれる危険もある。

八重洲線との分岐(外回り)

◀基本的に、ライバルは八重洲線を走っていないので、ここに入ってしまうとしばらくライバルと戦えない(一部例外あり)。激突にも注意!

曲がり切れずに上野線(内回り)

◀ここは十分に減速しないと、まず曲がれない。曲がりきれずに上野線に入ると、強制的にガレージへ……。

勢い余って目黒線…(内回り)

▲コーナーはキツイわけではないが、アザーカーをよけた拍子に目黒線へ……ということになりやすい。目黒線に入ると、ガレージへ強制送還。

オービス 京橋付近(外回り)

▲分離帯を過ぎた先の左側車線を、200km/h以上で走るとオービスに引っかかる。

中央分離帯に注意(内回り、外回り)

▲二車線の間が壁で区切られている中央分離帯が2回連続で登場。どちらを進むか、素早い判断が要求される。

激突必至の急コーナー(外回り)

◀コーナー出口のアウト側には、ガードレールの壁が待っている。ここをアウトインアウトで曲がると、まず間違いなく激突するので注意。

オービス 芝公園付近(外回り)

浜崎橋JCT先の左側車線を、240km/h以上で罰金。なお、引っかかる確率は、Iモードの「FORTUNE」と関係があり、運がよければセーフとなる。引っかかった場合は、バトル後のリプレイで証拠写真を見ることができる。

[illegible]

STEP5 簡単ですが…バトルの心得

アザーカーの対処が何よりも不可欠

クエストモードでは、いくらキレイなラインで走っても、アザーカーをよけられなければ終わり。要求されるのは、正確なライン取りよりも、一瞬の判断力だ。コーナーにはアザーカーがいるものと思って走ることが大切。ある意味、走るゲームではなく、よけるゲームなのだ。

①初モノ狙いで高額CPをGET!!

今作では、DC版のように、一度倒したライバルをカモにして稼ぐということは必要なし。MAPで青く表示されている ライバル(まだ対戦していないヤツ)を倒していったほうが効率がいいのだ。

◀クルマにもよるが、中盤ぐらいまでなら初対戦でもラクに倒せる。

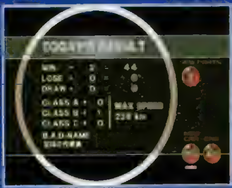
②強敵にはブロックあるのみ!

チームリーダー以上のボスクラスになると、その時点のマシンパワーでは、ちょっと厳しくなってくる。幸いボス戦では、通常こちらが先行してスタートするので、バトル開始直後の相手の加速をブロックで封じてしまおう。

▲ブロックしながら、ライバルをアザーカーにぶつけるというテクニックも有効だ。

BOOST UP! 目指せ! 首都高のヒクソン・グレイシー ~400戦以上無敗のススメ~

ライバル総数400人。このライバルたちに無敗で勝つということは、不可能ではない。すべてのライバルに、初対戦で勝つことになるので、獲得CPもごっそりいただける。ぜひとも挑戦してほしい。



◀無敗ですべてのライバルに勝つことができれば、何かごほうびがある? クルマの乗り換えのタイミングや、チューンの前にはよく考えてください。

第1章に登場するライバルDATAを完全公開!!

このゲームは章立てになっていて、十三鬼将を何人か倒せば章クリアとなる。十三鬼将を登場させるには走り屋チームをツブしていくことが必要で、第一章には5つのチームが登場するぞ。最初、敵はそれほど強くはないが、十三鬼将並の強さを持つライバルも存在するので注意してほしい。なお、ライバルデータのレベルは、ライバルの強さを表しており、0が最弱。数字が増えるごとに強くなっていくぞ。

NIGHT RUN CHECK まずは内回りでROLLING GUYからツブせ!!

データ内のレベルを見てのとおり、ゲーム中の最弱チームは「ROLLING GUY」。彼らは環状線内回りに出現するので、小手調べの意味も込めて、まずは彼らからツブしていこう。ザコメンバーは、パワーも100psそこそこと完全に練習台。Bクラス以上のクルマなら、まず問題なく勝てるはずだ。彼らを全滅させれば、そこそこのCPがたまるので、最初の資金稼ぎにはもってこいだ。

◀シリーズおなじみの彼ら。AE86系だけに、ファン多し。

環状線内回り

「KNIFE AND FORKS」と戦うのは、エンジン&マフラーのチューンを行ってからのほうがいい。まず、ほかのチームをツブそう。

チーム名	通り名	使用マシン	レベル	出力	排気量	重量
ROLLING GUY AE86系の車種だけで構成。峠では速くても、首都高ではさすがにパワー不足。負けるわけにはいきません。	☆ローリング野郎1号	AE86L3	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ローリング野郎2号	AE86T3	0	117ps	1587cc	[illegible]
	ローリング野郎3号	AE86T2	0	117ps	1587cc	909kg
	ローリング野郎4号	AE86L3	0	117ps	1587cc	961kg
	ローリング野郎5号	AE86T3	0	117ps	1587cc	939kg
	ローリング野郎6号	AE86L3	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
LITTLE GANG 楽しく走ることをコンセプトに集まったチームだけに、勝負にはこだわらない。サックリと勝ちましょう。	☆ハッピー アンド・ラン	DB8M	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ミスター サンキュー	AE111RT	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	スプリング バード	CH9	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	1	187ps	1595cc	1084kg
KNIFE AND FORKS 第一章では最強。ある程度チューンしていれば問題ないが、一度抜かれると苦労する。リーダーには要注意。	☆[illegible]のフルコース	T231	8	284ps	2011cc	1059kg
	テーブルマナー	[illegible]	7	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]のロマネコンティ	[illegible]	7	244ps	2226cc	1324kg
	黄金のクリームソース	W30	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	深夜のア・ラ・モード	W30	5	185ps	1973cc	962kg
	四つ星ドライバー	NB8RSM	5	210ps	2022cc	1078kg
	紅いテーブルクロス	NB8RS	5	202ps	2022cc	1025kg

環状線外回り

要注意は「GALAXY RACERS」の[illegible]とブロークンアロー。ターボチューンが施されているので、結構速い。

チーム名	通り名	使用マシン	レベル	出力	排気量	重量
CURVING EDGE FF車だけで構成され、コーナリングのテクはなかなか。しかし、パワーでちぎればまったく問題のないレベル。	☆[illegible]のプリンス	CL1	4	259ps	2196cc	1281kg
	[illegible]	EK9	3	221ps	1595cc	1038kg
	[illegible]	DC2M	2	226ps	1797cc	1091kg
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GALAXY RACERS 各車ともに独自のチューンが施され、そこそこの強さ。リーダーはターボ車なので、甘くみないように。	☆[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	京橋サブリナ	A80SZ	3	260ps	2997cc	[illegible]

NIGHT RUN CHECK チームリーダー登場の仕組み

チームのザコメンバーをすべて倒し、その最後のザコを倒した直後にフリーランを選ぶと、リーダーが自動的にバトルを挑んでくる。リーダーを倒さずに、一度ガレージに戻った場合は、ほかのチームのザコを倒しても、フラグの立っているリーダーが登場する。

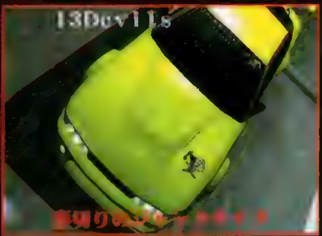
◀ボス登場シーンも、このシリーズの醍醐味

十三鬼将 13DEVILS

チームリーダーなど問題にならないその強さ!!

十三鬼将戦では、エンジンはTYPE 2以上で、ターボ(ターボ車のみ)はフルブースト。TRIPメーターは30km以内で性能があまり落ちていないときに戦いたい。勝てば、NEWパーツとボス専用マシンが購入できるようになるので、心して挑もう。

裏切りのジャックナイフ



▲速いというより、しつこいタイプ。こちらのチューン状況によっては、けっこう食らいついてくる。後ろからのプレッシャーに負けず、ブロックしていれば大丈夫だ。

出現条件	チームリーダーを2人倒す
使用マシン	S13KKK(16,880,000 CP)
重量	1132kg
出力	477ps
排気量	1998cc
追加パーツ	タイヤ TYPE6

トゥルースライド

▲トップスピードは速いが、コーナリングでは極端に減速する。一度抜かれても、コーナーで抜き返せるので、それほど怖くない。

出現条件	裏切りのジャックナイフとチームリーダーを4人(トータル)倒す
使用マシン	Z32ZXK (19,400,000 CP)
重量	1278kg
出力	461ps
排気量	3374cc
追加パーツ	マフラー TYPE5

ユウウツな天使

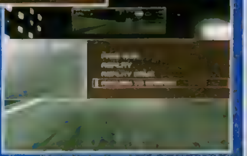
▲第一章のボスだけあって、マシンスペックは圧倒的に高い。前に出られるとヤバイので、とにかくブロックして抜かれないように。

出現条件	裏切りのジャックナイフとトゥルースライドを倒す
使用マシン	S14KMK (16,850,000 CP)
重量	1152kg
出力	558ps
排気量	1998cc
追加パーツ	サスペンション TYPE3

BOOST UP! 無敗のための必須テク BOSS出現調整 〜こまめにガレージへ帰還〜

普通にプレイしていると、その時点のチューンではボスに勝てない場合もある。そこで、ボスの出現を遅らせる方法を伝授。チームリーダーや十三鬼将のボスは、フラグが立った時点でフリーランを選ぶとバトルを挑んでくる。この法則を利用して、フラグが立ったらバトル1回ごとに(バトル終了から直接)ガレージに戻るようにするのだ。これで出現を調整できるぞ。

◀[illegible]すと、チームリーダーの出現フラグが立つ。ライバルデータで、そのチームのザコを何人倒したか確認する。



▶フラグが立ったら、バトル1回ごとにガレージへ。ザコでCPをため、ある程度チューンしたら、フリーランでボスと対決。

※十三鬼将の使用マシンのカッコ内のCPは、購入価格です。
購入時はノーマル状態のため、スペックは上記のものと異なります。

PS2

ワールドサッカー ウイニングイレブン5

初心者から上級者までバッチリフォローの、各種テクニック＆有効戦術を完全解説！

3/15 SPG ▶オープン価格 ▶コナミ ▶MC2（100KB）

PS.I LOVE YOU WRITER'S COLUMN

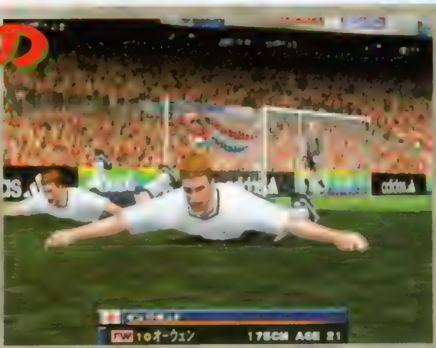
いきなり初心者のためのワンポイントアドバイス！　まずは「ダッシュを多用しない」こと。初心者は中盤の狭いスペースでもついついダッシュボタンを押しっぱなしにして、足から離れたボールを敵に奪われてしまいがち　中盤では✚キーのみのドリブルでゆっくりボールを確保して、そこからスルーパスやサイドアタックにつなげよう。次は「レーダーを見る」こと。相手DFの位置を考えつつ、ていねいにパスを回すのだ。（ウドンスキー）

©2001 KONAMI&KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 JFA the use of player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations.

ボールの蹴り方から各種高等テクニックまで!! 一から丸わかりの『WE』講座!!

いよいよ発売１週間前となった、注目のサッカーゲーム『ワールドサッカー　ウイニングイレブン５（以下、５）』。今回は、シリーズの初心者にもわかりやすい、基本的な攻略を中心にお届けする。正確なキックを蹴る方法や、ドリブルやパスの使い方など、各種プレイのコツをバッチリ指南していくぞ。また、シリーズを遊び込んだベテランプレイヤーのために、各種のお役立ちテクニックも解説！　ワンツーや浮きスルーパスなどを使った戦法を、あますことなく公開するぞ。

ちなみにP.73ではシリーズで人気のマスターリーグモードを攻略。各ポジション別のオススメ選手を紹介していくぞ！　各種テクニック集とともに、最強クラブ育成の参考にしてほしい。



◀奥が深く、難易度の高い本作。初心者ではなかなか勝つことができないだろう。そこで、まずは下の基礎編から、習得してほしい。

基礎編 まずは正確でていねいなプレイを心掛けよう!!

ここではまず、ドリブルやパスなどの基本的なプレイのコツから解説していく。しかし、基本的なプレイといって侮るなかれ！　これら基礎技術の向上が、ボールキープ率の上昇、ひいては得点力の向上につながってくるのだ。ミスなく操作できるよう、しっかり確認しておこう。

各種プレイ操作時のコツ

各種プレイを行う際、最も大事なのは正確な入力を行うこと。複数のボタンを使うプレイも多いが、あせらず確実に入力しよう。また、ヘディングをはじめとしたダイレクトプレイを行うときは、ボタンを連打せず、目押しを心がけよう。

ドリブル:✚ 相手を背負いながら弧を描く!

ドリブルで突破をはかる際は、いったん相手に背中を見せながら、弧を描くように動く。操作的には、✚キーをゆっくりと１回転させる感じ。また、相手が真横について競り合っている場合は、切り返しも有効だ。

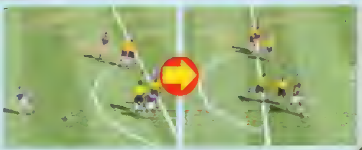
パス:⊗ 走ってくる味方にパス

ボールをキープしていると、周囲の味方選手はそれをフォローするように動く。このとき、後方の味方選手はボールをキープしている選手の前に走り込んでくれるぞ。上記のドリブルで相手のマークを外し、走り込んだ味方選手にパスしよう！

▶ボールを持った選手が向いた方向に、後方から味方選手が走ってくる。

スルーパス:△ フリーのFWへスルーパス

『５』最大の武器となるのが、このスルーパス。相手ゴール前で、味方ＦＷへのマークが薄くなっていたら、すぐさまスルーパスを送ろう。前線でボールをキープし、相手を引きつけてからスルーパスを出せばベスト。



シュート:□ チョン押しが基本!

本作では、キーパーの反応が非常に鈍い。ペナルティエリア内でシュートを撃つ際には、✚キーをゴール隅の方向に押しながら、□ボタンをチョンと押すだけでOK。ヘディングやボレーのときも同様だぞ。

ディフェンス1 前方向から⊗で奪う!

相手からボールを奪う際には、背後から追いかけるのではなく、ボールを持つ選手の進行方向にいる味方選手に操作を切り替え、前から相手のドリブルを止めよう。また、接近しての競り合いになったら、切り返しを予測して、方向転換先に回り込もう。

▶ポジションがよければ、×ボタンを押さなくても奪取することができる。

ディフェンス2 パスコースをふさごう!

ゴール前でスルーパスを狙う相手には、味方選手をパスコースをふさぐように動かす。ただし、それだけだと相手にドリブル突破されやすい。□ボタンで他の味方選手にチャージしてもらい、ボールをキープしている相手にプレッシャーをかけておこう。

▶味方選手と連係のとれた守備を行う。スルーパスを防ぐのだ。

キーパー:△ ピンチには△で飛び出せ!

GKは△ボタンで飛び出しを行ってくれる。１対１の決定的な状況や、ゴールマウスに近い位置へのセンタリングには、すぐさま飛びついてGK自ら処理しよう。ループシュートにはP.72の10のテクで対処だ。

正確なキックを蹴るための4カ条

スルーパスやセンタリング、シュートなど、あらゆるキックは蹴る状況によって精度が変化する。正確なセンタリングを上げたり、シュートを撃ちたい場合は、下の4カ条をふまえてボールを蹴ろう。

◀センタリングは、静止して蹴れば精度がアップ。

●キック精度の高め方●

①利き足で蹴る。②スピードは遅く（シュートのときは逆）。
③蹴る方向と自分の向きの角度差を少なくする。
④敵からのプレッシャーを受けていない状態で蹴る。

番外ドリブル1 ワンツーパスは威力半減!!

前号までの紹介で説明したとおり、『5』ではワンツーパスの性能が大幅にパワーダウンした。その主な要因は、１ DFがワンツーに反応して、パスカットするようになった　２ワンツーの「ツー」の部分のスピードが落ちた、ことにある。ワンツーよりは、スルーパスを狙おう。

シュート編 得点力の高いシュートパターンを身につけろ!!

ここでは本作で最もチャンスが訪れやすく、なおかつ決定率の高いシュートパターンを3つ紹介する。いずれも貴重な得点源となる基本的な戦法なので、必ずマスターしてほしい。また、これら以外では「フリーな状況でのミドルシュート」も高確率で決まる。フリーになったら、距離があっても狙ってみよう。

◀こぼれ球をすぐさま押し込む積極性も重要だ

パターン1 センタリングからダイレクトシュート

サイドからセンタリングを上げる際には、正確なキックを行うことが最重要（P.70参照）。相手DFのマークを切り返しで外しつつ、できるかぎり正確なセンタリングを行おう。また、ゴールに少しでも接近することで、相手DFを何人か引きつけるようにしておこう。

◀センタリングを上げる選手で、DFをおびき寄せておく。そのぶん、FWがフリーになるのだ！

パターン2 サイドから切り込んで撃つ！

ペナルティエリア内でゴールに対し左右45度ぐらいの位置であれば、シュートは非常に決まりやすい。少々角度がきつくても決まることがあるので、狙える状況なら強引に撃ち込もう！　サイドからのセンタリングと見せかけて、急にドリブルで切り込めば、このシュートに持ち込みやすいぞ。

パターン3 正面からスルーパスを通して1対1に！

OH（もしくはFW）がボールをキープして相手DFを引きつけ、マークの薄くなったFWにスルーパスを通す。中盤でのキープ力と、全体の動きを見極める視野が必要だが、スルーパスが決まればGKと1対1の状況に！　FWが2～3人いれば、それだけスルーパスの選択肢も広がるぞ。

CHECK! セットプレイの決め方

フリーキックやコーナーキックといったセットプレイは、よくあるシチュエーション。それだけに、セットプレイからの得点力を上げておけば、大きな力になることだろう。右の各セットプレイのコツを参考に、積極的にゴールを狙ってほしい。ただし、いずれも微妙な操作やテクニックを必要とする。トレーニングモードでの練習は必須だぞ。

フリーキック　近距離なら直接決めろ!!

ペナルティエリアに近い位置[illegible]なら直接ゴールに撃ち込もう。この際は、置かれたボールの[illegible]ゴールアウスの狙う位置がくるように方向を設定して、[illegible]ないように撃つといい。

コーナーキック　ショートコーナーからセンタリング!!

コーナーキックでは[illegible]

戦術編 自分のプレイスタイルにあった戦術&システムを選ぶ!!

各種テクニックと同様に、本作において非常に重要なポイントとなっているのが、チームの戦術&システム。ただばく然と攻めるよりも、「守備的な布陣からカウンターを狙う」や「左右に開いた布陣でサイドアタックを狙う」など、チームの全体的な指針を考えたほうが戦いやすいぞ。

◀誰を起点に攻めるか？どう決めるか？

CHECK! 初期設定のシステムは使えるのか？

前作までは初期設定のシステムは使いにくかったが、『5』では攻防のバランスに優れたものが多く、使いやすくなった。まずは初期設定のシステムでゲームに慣れ、それから各ポジションの微調整を行っていこう。そして、最終的には自分の戦法にあったシステムを一から構築していくのだ。

カウンタータイプ　堅守からの速攻！

多数の守備的MFを置いておき、自陣の浅い位置でパスカット→相手が守備に戻る前に速攻を決める！　4－3－3システムで左右を大きく開き、ボールを奪ったら、すぐさまWGにロングパスを送るのも手だ。

▲勝ちに徹するなら、やはりカウンターか!?

フォーメーション例

戦術設定
■カウンターアタック
■ゾーンプレス

カウンター向きの国	
■イタリア	■日本
■フランス	

サイドアタックタイプ　センタリングを多用する

左右に大きく開いたWGが駆け上がる戦法。非常に使いやすいシステムだが、足の早いWGと、ヘディングに強いCFが必要だ。また、WGからSHに一度、ボールを戻して、大きくサイドチェンジを行うのも効果的。

▲走力に優れたWGがいなければ、厳しいかも。

フォーメーション例

戦術設定
■左サイドアタック
■右サイドアタック

サイドアタック向きの国	
■ブラジル	■ドイツ
■アルゼンチン	■チリ

中央突破タイプ　OHからのスルーが決め手

中盤のOHを攻撃の起点として、FWにスルーパスを送るか、SHに流してサイドアタックを狙う。展開の幅の広いシステムだが、OHに優秀な選手が必要。また、プレイヤー自身に全体的な視野の広さが求められる。

▲パスと見せて、ミドルシュートを狙うのも有効

フォーメーション例

戦術設定
■中央突破
■ゾーンプレス

中央突破向きの国
■オランダ
■ポルトガル

番外ドリブル2 自分好みのポジションを設定

各選手にはあらかじめ最大3種類のポジションが設定されている。だが、じつはこのポジション設定はあくまで目安。設定どおりに配置しなくても、能力がダウンしたりすることはないのだ。ロベウト・カウロスをSHやWGにするといった、思いきったポジション変更も有効だぞ！

テクニック編 さまざまな場面で使える実戦テクニック!!

ここではゴール前での攻防や中盤での争いなど、さまざまな状況におけるワンポイントテクニックを解説していく。こういった細かなテクニックの積み重ねこそが、得点につながっていくので、けっしておろそかにしないように。中には難しいものもあるが、練習を重ねて身につけていこう。

◀正確な操作ももちろん重要。あせらず正確に決めよう!

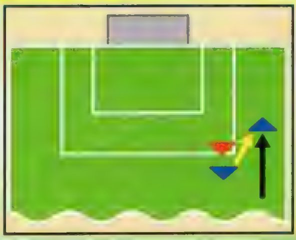
CHECK! GKとの1対1に勝つ?

相手のパスコースを読んで見事にパスカット……のつもりが、ボールが当たらずパスが通ってしまう。そんな悔しい思いをしたプレイヤーも多いことだろう。そんなときは、スライディングをパスカットに使ってみよう。普通にパスカットするよりも阻止しやすいぞ。

▶決まると美しいスライディングパスカット。

1 SH(SB)の連携でサイドを突破する!

サイドからの突破を狙う際にマークに苦しんでいる……そんなときは、いったん相手ゴールを背にしてボールをキープ。味方のSH(CBでも可)が横を走り抜けたら、その選手にスルーパスを送ろう。相手がパスカットを狙うようなら、浮きスルーパスで通すのだ。

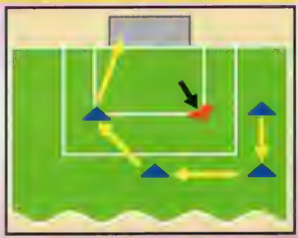


2 ポストプレイヤーのスルーパスから走り込んでのミドルシュート!

前線でボールをキープしている際に、後方にスルーパスを出す。すると、すぐそばにボールを置く感じのパスになり、スルーパスを受ける選手が後方からその位置に走り込んでくるぞ。そして、そのまま走り込んでミドルシュート! 相手の守備が堅い場合に有効だ。

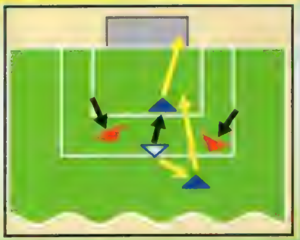
3 サイドアタックからのサイドチェンジ!

サイドに攻め込むと、相手DF はそのサイド寄りに移動するという習性がある。そこでサイド深くまで切り込んだら、操作選手をフォローに来ている背後の選手にパス→中央付近の選手にパス→逆サイドの選手にスルーパスと、一気につなげ、ゴールを狙おう!



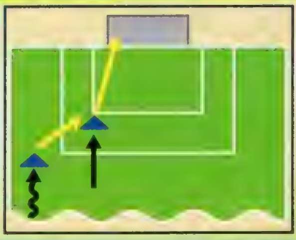
4 背後の味方にワンツー!

ゴール前で、背後方向の味方とのワンツーが決まれば、決定的なチャンスを得ることができる。コツとしては、背後方向の味方の周辺に相手選手がいないのと、相手のDFラインがそんなに上がっていないのを確認してからワンツーを出すこと。



5 サイド突破からFWにスルーを出す!

サイド突破中に斜め前方をFWが走っている状況なら、そのFWにスルーパスを出してみよう。そのままフリーでシュートを撃てる状況になりやすい。FWを相手DFがマークしている場合は、サイド突破中の選手がDFに近づき、おびき寄せてからスルーパス!



6 飛び出したGKを切り返してかわせ!

GKが飛び出してきた場合、素早く切り返せばGKをかわすことができる。ループシュートを撃つヒマがない、あるいは相手が飛び出すことを読んだときに使おう。よける方向やタイミングなどは非常にシビアだが、決まれば無人のゴールが目の前だ!

7 浮きスルーパスを使ったポストプレイ

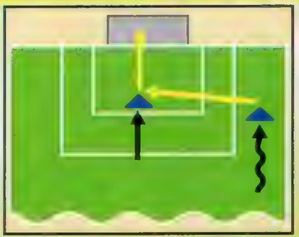
ツートップのFWがペナルティエリア内にいる場合、片方のFWに浮きスルーパスを出そう。そのまま直接ゴールを狙うのではなく、ポストプレイでもう片方のFWにダイレクトでパスを出し、そのままシュートを撃ち込む。難易度は高くなるが、決まれば美しいぞ!

8 フリーキックでスルーパスを使う

フリーキック時に、直接ゴールを狙うには厳しい距離の場合、相手DFの壁の外側にスルーパスを出すと、味方選手がフリーで受け取りやすいぞ。あとは、そのまま走り込み、シュートを撃てばOK。ちなみに、ゴールから遠いフリーキックのときは決まりにくい。

9 グラウンダーのセンタリング!

カウンターぎみにサイドに走り込んだ際は、ペナルティエリア内にDF が少ない場合が多い。このとき、通常のセンタリングではなく、○ボタン2度押し(もしくは×ボタン)のグラウンダーのセンタリングが有効。FWに届けば、ダイレクトでシュートが撃てるぞ。



10 ループシュートを誘ってDFでクリア!

自陣ゴール内で相手と味方DFが競り合っている状況では、GKを△ボタンで突進させよう。相手がそのままドリブルしたなら、GKとDFのどちらかがボールを奪えるぞ。相手がループシュートを撃ったなら、DFをそのままゴール方向に走らせて、クリアする。

図の見方 ▲…味方チームの選手 △…味方選手の初期配置 ▲…敵チームの選手 ≀…ドリブルでの選手の動き ↑…選手の動き ↑…ボールの動き

マスターリーグ編 強くて安い！ポジション別オススメ選手を公開!!

本シリーズで最も人気の高いマスターリーグモード！　『5』からは維持ポイントが必要となり、強力な選手（＝高ポイントの選手）を集めすぎると、逆に自分の首をしめる結果に……。そこで重要になってくるのが、安いポイントで高い能力を持つ、コストパフォーマンスに優れた選手の獲得。ここでは各ポジション別に、コストパフォーマンスに優れた選手と、純粋に能力の優れた選手の2パターンを紹介していく。なお、表中の「獲得」は獲得ポイント、「維持」は維持ポイント、「ポジ」はポジションを表します。

GK

とりあえずあと回しでOK

本作のGKは非常に弱い。それはシュマイケルら、最高クラスのGKでも同様だ。そのため、GKの獲得は一番最後でもいい。さらに獲得の際も、能力よりも維持ポイントを優先しよう。オススメはやはりトルド。カーン（ドイツ）も優秀な選手。

コストパフォーマンスに優れたGK　Best3

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
10	1	GK	エル・ウマエル	右	チュニジア	－
14	1	GK	フォンク	右	南アフリカ共和国	－
18	1	GK	楢崎正剛	右	日本	－

能力に優れたGK　Best3

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
24	2	GK	トルド	右	イタリア	フィレンツェ
30	6	GK	シュマイケル	右	デンマーク	－
32	6	GK	チラベルト	左	パラグアイ	－

DF SB/CB

意外に安い!?アズーリをそろえよう

DFといえばイタリア！　ネスタやマルディーニらは意外に安く、お買い得だぞ。また、超強力SB、ロベウト・カウロスもぜひとも獲得したい選手の1人。獲得したら、SBよりも、SHなどで使ったほうが有効だ。ちなみに、松田直樹ら、日本人DFも安くて優秀である。

コストパフォーマンスに優れたDF　Best10

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
16	1	SB	タイル	右	ウルグアイ	－
16	1	SB	ルマンバ	右	スイス	－
16	1	SB	ガラス	右	フランス	マルセイユ
18	1	CB	松田直樹	右	日本	－
18	1	CB	森岡隆三	右	日本	－
18	1	CB	ポポビッチ	左	オーストラリア	－
18	1	CB	タラート	右	北アイルランド	－
18	1	CB	フェラーリ	右	イタリア	インターナショナル
20	2	CB	P・アンデション	右	スウェーデン	ミュンヘン
24	2	SB	アルネ	右	パラグアイ	パレストラ

能力に優れたDF　Best10

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
28	2	CB	コスタクルタ	右	イタリア	ミラノ
28	2	CB	ネスタ	右	イタリア	ラツィオ
28	2	CB	F・カンナバーロ	右	イタリア	パルマ
30	6	SB	カシュー	右	ブラジル	ローマ
30	6	SB	テュラム	右	フランス	パルマ
30	6	CB	イエロ	右	スペイン	マドリッド
32	6	CB	F・デ・ブール	左	オランダ	バルセロナ
32	6	CB	シュタム	右	オランダ	マンチェスター
32	6	SB	マルディーニ	両	イタリア	ミラノ
36	7	SB	ロベウト・カウロス	左	ブラジル	マドリッド

DH

最も割高なポジション!?

DHは優秀な選手が少なく、獲得に困るポジション。目玉はやはりダービッツとグアルディオラだが、安くて優秀なロイ・キーンのほうがオススメ。

コストパフォーマンスに優れたDH　Best5

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
18	1	DH	名波浩	左	日本	－
22	2	DH	シメヨネ	右	アルゼンチン	ラツィオ
24	2	DH	オコン	右	オーストラリア	－
24	2	DH	デシャン	右	フランス	ヴァレンシア
24	2	DH	コク	左	オランダ	バルセロナ

能力に優れたDH　Best5

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
28	2	DH	ロイ・キーン	右	アイルランド	マンチェスター
28	2	DH	ディ・フランチェスコ	左	イタリア	ローマ
28	2	DH	エメウソン	右	ブラジル	ラ・コルーニャ
34	6	DH	グアルディオラ	右	スペイン	バルセロナ
36	7	DH	ダービッツ	左	オランダ	ピエモンテ

OH/SH

日本勢が割安！基本は中田、森島らで!!

超強力なジダン、リバルドらは獲得&維持ポイントも超高額。やや安いルイ・コスタ、ベーヨンらでも、やはり維持ポイントは高額で、クラブ経営の負担になってしまう。ここは、安く、強力な日本人MFをそろえていこう。なかでも、中田英寿、ニラサキの2人は非常にコストパフォーマンスに優れたOH。最後まで十分に活躍することができるだろう。また、ドリブル能力の高い森島寛晃もオススメだ。

コストパフォーマンスに優れたOH/SH　Best15

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
18	1	OH	中田英寿	右	日本	－
18	1	OH	中村俊輔	左	日本	－
18	1	OH	森島寛晃	右	日本	－
18	1	SH	アルグロウブ	右	サウジアラビア	－
20	2	OH	プロシメスキ	右	クロアチア	－
20	2	OH	オニセラ	右	ウルグアイ	－
20	2	OH	ウィットノア	右	ジャマイカ	－
20	2	OH	ウイルモッツ	右	ベルギー	ポルトー
22	2	OH	ピサーラ	右	チリ	－
22	2	SH	マハナヒキア	右	イラン	－
22	2	SH	スタミッチ	右	クロアチア	－
24	2	OH	ヘルツォーク	左	オーストリア	－
24	2	OH	D・スタンクビッチ	右	ユーゴスラビア	ラツィオ
24	2	OH	ガジャルト	右	アルゼンチン	モナコ
24	2	OH	ラーション	右	スウェーデン	－

能力に優れたOH/SH　Best15

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
26	2	OH	アネックス	左	ブラジル	－
26	2	OH	オコチャ	右	ナイジェリア	パリ
28	2	OH	ニラサキ	右	日本	ローマ
30	6	OH	スコールズ	右	イングランド	マンチェスター
30	6	OH	リトマネン	右	フィンランド	－
32	6	OH	R・デ・ブール	右	オランダ	－
36	7	OH	フィーゴ	右	ポルトガル	マドリッド
36	7	OH	トッティ	右	イタリア	ローマ
36	7	OH	ルイ・コスタ	右	ポルトガル	フィレンツェ
36	7	OH	ボバン	右	クロアチア	ミラノ
36	7	OH	セードルフ	右	オランダ	インターナショナル
38	7	OH	ベーヨン	右	アルゼンチン	ラツィオ
40	12	OH	ジダン	右	フランス	ピエモンテ
46	13	OH	リバルド	左	ブラジル	バルセロナ
46	13	SH	ベッカム	右	イングランド	マンチェスター

FW WG/CF

最優先ポジション！強力なFWを獲得せよ!!

マスターリーグを勝ち抜くためには、真っ先に補強しなければならないポジション。ウィルトール、ハカン・スクールらも、安くて強力な選手が豊富なので、序盤に獲得してチーム力を上げるのも有効だ。最もオススメなのは、序盤からポイントをため続け、いきなりシェフチェンコやサマスら、超強力な選手を獲得すること。最高クラスのFWが1人いれば、試合は一気にラクになるぞ。

コストパフォーマンスに優れたFW　Best15

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
18	1	CF	久保竜彦	左	日本	－
18	1	CF	中山雅史	右	日本	－
18	1	CF	アルマシャル	右	サウジアラビア	－
18	1	CF	S・ニネメス	右	スロバキア	－
22	2	CF	デルバド	右	アルゼンチン	ブエノスアイレス
22	2	CF	イグベバ	右	ナイジェリア	ドルトムント
24	2	CF	アシシ	右	イラン	－
24	2	CF	マッカーシー	右	南アフリカ共和国	－
24	2	CF	デルベッキオ	右	イタリア	ローマ
24	2	CF	ミロネビッチ	左	ユーゴスラビア	パルマ
24	2	WG	アンリ	右	フランス	ロンドン
24	2	WG	ウィルトール	右	フランス	ロンドン
24	2	WG	ノイヒレ	右	ドイツ	レヴァークーゼン
26	2	CF	ハカン・スクール	右	トルコ	インターナショナル
26	2	CF	ボルシッチ	右	クロアチア	－

能力に優れたFW　Best15

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
32	6	CF	サマス	左	チリ	ラツィオ
34	6	CF	ビアホフ	右	ドイツ	ミラノ
36	7	CF	レコバ	左	ウルグアイ	インターナショナル
36	7	CF	T・A・フロー	右	ノルウェー	－
36	7	WG	ギルス	左	ウェールズ	マンチェスター
38	7	CF	ベルカンプ	右	オランダ	ロンドン
40	12	CF	デル・ピエーロ	右	イタリア	ピエモンテ
40	12	CF	クライファート	右	オランダ	バルセロナ
40	12	CF	ラウール	左	スペイン	マドリッド
40	12	CF	シェフチェンコ	右	ウクライナ	ミラノ
44	13	CF	ロマーニオ	右	ブラジル	リオデジャネイロ
44	13	CF	バテストータ	右	アルゼンチン	ローマ
46	13	CF	ビエリ	左	イタリア	インターナショナル
46	13	CF	オーウェン	右	イングランド	リバプール
50	15	CF	ロナルド	右	ブラジル	インターナショナル

欄外ドリブル 3 マスターリーグの選手獲得順

マスターリーグでは、まずはFWを獲得するところから始めよう。腕に自信があるなら、いきなりポイントをためて超強力FWを獲得してもいい。その後は2～3人目のFWを獲得→ドリブル突破のできるSH→OH→DH～と、徐々に守備的なポジションを充実させていこう。

PS Sister Princess シスター・プリンセス

いよいよ攻略開始！ キャラ別攻略のほか重要な情報満載なので、要チェキ要チェキ!!

発売中 AVG ▶¥6,800（CD2枚組）※ ▶メディアワークス ▶MC（3ブロック）、PS（10ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

首を長くして待っていたので、首が伸びちゃったお兄ちゃん続出というウワサの『シスプリ』。ついに発売されましたね〜。イ〇ローにも負けない守備範囲を誇るオレとしては、目標（MY妹）以外に目を奪われることが多くて、使命（クリア対象を落とす）を果たすためにフォースを使いすぎてもう倒れそうです。ハイ。つーか、MCを乱暴に扱っていたら、大事なセーブデータが壊れちゃって、今死ぬほどヘコんでますヨ……。（L兄くんにしてLお兄様）

c 2000 天広直人・公野櫻子／Media Works Inc.・Stack ※初回限定版¥9,800

この3人の攻略を参考にプレイのコツを理解しよう

全国の"お兄ちゃん"が待ちに待った『シスプリ』。攻略第1回目となる今回は、可憐・雛子・衛の3人を超詳細チャート付きで徹底攻略しちゃうぞ!! さらに、プレイする前に覚えておきたい、12人の妹たちの共通ポイントも詳しく解説していくぞ。これを読めば、「オレの妹はこの3人じゃないんだっ」なんていう、ちょぴりワガママなお兄ちゃんも、安心してプレイできること間違いナシなのだ!!

▲▶狙いの妹は、必ず「MY妹」にしよう。クリアが楽になるほか、イベントも見やすい。

基本方針 攻略のための第一歩！ これだけは覚えておこう

チェキ！

カワイイ妹たちとの生活を満喫するための第一条件は、狙っている妹を「MY妹」にすることだ。名前の呼び方が変化するなんてのは、「MY妹」効果のほんの一部！ 選択肢を迫られるところで選ぶべきカーソルが、最初から「MY妹」に合っていたり、イベントの内容が変化するなど、攻略がカンタンになる要素が満載だ。また、ほかにも注意点はある。それでは、4つのポイントをチェキ!!

Point 1 浮気は厳禁！ お兄ちゃんなら一途にネ！

◀▼狙いの妹だけを一途に追いかけていれば、イベントは見逃さない

「MY妹」とのハッピーエンドを目指すなら、浮気は絶対にしちゃダメだぞ。なぜなら、ほかの妹の誘いをついOKしてしまったばかりに、重要なイベントを見逃すなんてことになりかねないからだ。「誘われた日は必ずイベントがある」くらいの気持ちでプレイしよう！ 浮気者に幸せは訪れないゾ!!

Point 2 血縁度のヒミツ！

「血縁度」は兄妹の「血のつながり」を表し、「仲のよい兄妹」と、「じつは、本当の兄妹ではなく…」という2種類の結末が用意されている。また、各妹のエンディンググラフィックは、亞里亞は3種類、ほかの妹は4種類ある。

◀こんな何気ない選択肢でも血縁度は変化する。慎重に選ぼう。

Point 3 CGモード100%は1プレイでは達成不可能！

血縁度はエンディングだけでなく、途中のイベントにも影響する。エンディンググラフィックと合わせて考えると、1人の妹につき合計4回のプレイが必要になる計算に。覚悟してプレイしよう。

▲千影のCGモード。1回クリアしても、「???」がまだある

Point 4 妹たちの出現頻度は同じじゃないっ!?

なんと、妹たちが出現頻度により3つのグループに分かれていることが判明したぞ。お気に入りの妹でも、毎日会えるとは限らないのだ！ なんという悲劇…… でも、全員にステキな場面があるので安心してネ。

第1グループ ほぼ毎日会える妹

[illegible]

第2グループ 2日に1回程度会える妹

[illegible]

第3グループ メールでコミュニケーションがカギの妹

[illegible]

チェキ Sister Princess シスター・プリンセス の体験版を収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D42は3月16日発売予定（特別定価1,000円）

可憐攻略ガイド お兄ちゃん♥

もう可憐はキミの恋人 非血縁エンドへの道!!

可憐の攻略は、誘える日に一緒に登下校することを欠かさなければ、さほど難しくはないぞ。チャートを参考に、可憐のお願いを聞いてあげていれば大丈夫だ。ただし、料理に関する選択肢には注意しよう。おいしくないことを正直に話すのだ。

▲清楚で可憐。理想の妹を絵に描いたような可憐にも苦手なものがある。それは料理。彼女の料理、じつは…強烈にマズい!!

チャートの見方

日付は選択の発生する日にち、行動時間はイベントの起きるパート、対象は対象となる妹を、選択肢はそこで選ぶべき選択肢をそれぞれ表します。表内の色の濃い部分は「血縁」か「非血縁」かによって選択肢の変化するイベントです。

可憐攻略チャート〈非血縁編〉

日付	行動時間	場所	対象	選択肢
2月14日	起床	自宅	鈴凛	カワイイよ、鈴凛
	下校	——	雛子	出て行く
	放課後	——	——	(すべての妹を選択)
			千影	じゃあ、いただくよ
2月15日	起床	自宅	——	うん、もちろんいいよ
	昼休み	——	花穂	声をかけずに戻る
	下校	——	鈴凛	分かったよ、仕方ないなぁ
	放課後	——	千影	信じる
2月16日	起床	自宅	——	もう少し寝る
	登校	——	可憐	可憐を迎えに来たんだよ
	下校	——	可憐	どんな夢だったの?
	放課後	商店街	可憐	——
2月17日	午前	若草学院	——	——
	午後	公園	可憐	なにか用だったのかい?
2月18日	午前	商店街	可憐	じゃあ、取りにおいで
	午後	若草学院	——	——
	メール	——	可憐	なんか照れるなぁ……
2月19日	起床	自宅	——	もう少し寝る
	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	——	誰も誘わない
	放課後	商店街	可憐	——
	メール	——	可憐	おいしいアイスだったね
2月20日	起床	自宅	——	もう少し寝る
	登校	——	可憐	わかった、いいよ
	下校	——	可憐	あんまり好きじゃないよ
	放課後	若草学院	可憐	——
2月21日	起床	自宅	——	もう少し寝る
	登校	——	可憐	——
	下校	——	可憐	クッキーじゃないか?
	放課後	若草学院	可憐	——
	メール	——	可憐	マズすぎる
2月22日	登校	——	可憐	——
	昼休み	——	白雪	ゴメンね、行けない
	下校	——	可憐	……助けるに決まってる!
			可憐	掃除を終わらせていこう
	メール	——	——	僕も楽しかったよ
2月23日	起床	自宅	——	もう少し寝る
	登校	——	可憐	——
	下校	——	可憐	喫茶店に行こうか
	放課後	お菓子店	——	——
	メール	——	可憐	わかった、商店街だね
2月24日	起床	自宅	——	あぶり出しだな
	午前	お菓子店	——	——
	午後	商店街	可憐	——
	メール	——	可憐	僕も楽しみだよ
2月25日	起床	自宅	——	行かない
	午前	お菓子店	——	——
	午後	——	可憐	ランジェリー売り場…かな?
			可憐	いいよ、いっしょに寝よう
			可憐	少女マンガ
			可憐	にぎる
2月26日	下校	——	——	つなぐ
	放課後	デパート	可憐	——
	メール	——	可憐	パジャマをありがとう
2月27日	起床	自宅	——	もう少し寝る
	登校	——	可憐	——
	昼休み	——	白雪	美味しかったよ
			四葉	このままつきあう
			花穂	ちょっと太ったかな
	下校	——	可憐	いつでもいいよ
	放課後	デパート	——	——
2月28日	登校	——	可憐	——
	下校	——	可憐	——
	放課後	デパート	可憐	——
3月1日	起床	自宅	——	もう少し寝る
				それでも寝てしまう
	登校	——	可憐	いいんだよ、気にしないで
	昼休み	——	花穂	ゴメン、今日はダメなんだ
	下校	——	可憐	——
	放課後	デパート	——	——
	メール	——	可憐	明日お見舞いに行くよ
3月2日	登校	——	——	誰も誘わない
	下校	——	亞里亞	ぬいぐるみにしよう
	メール	——	可憐	寝顔がかわいかったよ
3月3日	——	——	可憐	スリーサイズを教えてよ
			咲耶	カゲキすぎるんだもん
			——	ウォータースライダーへ
			——	可憐たちのところへ戻る
	メール	——	可憐	水着、似合ってたよ
3月4日	午前	若草学院	可憐	——
	午後	公園	可憐	何も思い浮かばないよ
3月5日	メール	——	可憐	可憐のこと、よく見えたよ
3月6日	登校	——	可憐	——
	下校	——	可憐	アメリカのボストンにいるよ
	放課後	デパート	可憐	——
	自宅	——	——	にっこり笑う
3月7日	登校	——	可憐	——
	下校	——	可憐	——
	放課後	商店街	可憐	——
3月8日	登校	——	可憐	もちろんさ!
	下校	——	——	誰も誘わない
	メール	——	可憐	ずっと楽しみにしてるよ
3月9日	登校	——	可憐	——
	下校	——	可憐	好きに決まってるだろ
	放課後	デパート	——	——
	メール	——	可憐	遊園地、OKだよ
3月10日	午前	——	——	そう呼んでもいいかもね
	メール	——	可憐	僕も楽しかったよ
3月11日	午前	若草学院	可憐	——
	午後	白並木学園	可憐	ちょっと行ってみるか
			可憐	許さない!

可憐ワンスモア ー血縁エンドー この日が肝心です

ここでは血縁エンドを目指すチャートを公開するぞ。なお、場所と対象は非血縁の場合とすべて同じなのでチャートからは省略した。

2月21日

可憐のプレゼントにシビレちゃう

この日は可憐がクッキーをくれる。「肩たたき〜」を選んでも、もらえるものは同じ。メールの返事にも気を遣ってあげよう。

▶このあと「マズ〜」と答えなくてすむので良心は痛まない?

2月22日

衝撃! 可憐はイジメられっこ!?

血縁と非血縁で展開が大きく違うのがココ。選択を迫られるのは1つだが、イベントの内容がガラリと変わるぞ。気をつけよう。

▶凶悪(?)な2人組。「助け〜」と「他〜」は、究極の二択だぞ!!

2月25日

幸せすぎて、お兄ちゃん昇天!? 今日は2人の"ラブ"の記念日!!

攻略中、最も肝心なお泊まりイベントはこの日。血縁、非血縁の分かれ目は一緒に寝るか、寝ないか。非血縁ルートなら選択も1つ増えるぞ。すべての妹にいえることだが、お泊まりイベントの日の選択は血縁度、好感度ともに大きく影響するので選択は慎重に。

◀キュートなパジャマ姿の可憐。血縁ルートの場合、相当なガマン強さが要求されるぞ!!

▶寝顔もカワイイよね。非血縁ルートでは、手をにぎる、にぎらないの選択まであるのだ。

攻略チャート〈血縁編〉

日付	行動時間	選択肢
2月16日	登校	ちょっと道に迷っちゃってさ
	下校	そんなの聞きたくないよ
2月18日	メール	今度だけだからね
2月19日	メール	待ちくたびれたよ
2月20日	登校	やっぱり遠慮してくれよ
2月21日	下校	肩たたき券、とか?
	メール	個性的な味だったね
2月22日	下校	……他を捜そう
2月23日	下校	デパートに行こうか
2月24日	メール	明日はのぼせないようにね
2月25日	午後	ランジェリー売り場…かな?
		……やっぱりダメだよ
		少女マンガ
2月26日	下校	つながない
	メール	またいつか行くよ
2月27日	下校	悪いけど、ダメだよ
3月1日	登校	確かに困るよ
3月2日	下校	果物がいいかな
	メール	治って良かったね
3月3日	メール	もっと派手な方が好きだよ
3月4日	午後	家庭的なお嫁さんかな
3月5日	メール	夜更かししてちゃダメだよ
3月6日	自宅	叱る
3月8日	メール	見てたの、気づいてたよ
3月9日	下校	答えられないよ
3月10日	メール	正しくはローラーコースターだね
3月11日	午後	もう少し、様子を見よう……
3月12日	下校	誰も誘わない

もっと「シスプリ」

前号の予告で「咲耶のイベントシーンを使っていたのに攻略してないじゃないか!」とお怒りの諸兄に朗報!3月16日発売の電撃PS-Dは、今回攻略していない咲耶を徹底攻略!! あのシーンも今度こそ見られます!

コレ➡

ヒナ、1人でリボン結べるようになったよ。エライ？

雛子 おにいたま♥ 攻略ガイド

小さな甘えんぼさんは、優しい"おにいたま"が好き！

雛子の攻略も、可憐と同じように平日の登下校を欠かさないことが重要だ。当然、自由行動も彼女がいる場所にだけ行くようにしよう。悩むとすれば、「ここまで甘やかしていいのか」ということだろうが、非血縁エンドを目指すなら何の問題もないぞ。これでもかというくらい甘やかそう!!

▲雛子にだって当然あります、お泊りイベント。遊び疲れて寝ちゃうあたり、まだまだ子ども。そこが魅力なんだけどね。

雛子攻略チャート（非血縁編）

日付	行動時間	場所	対象	選択肢
2月14日	※可憐チャートと同様に行動			
2月15日	起床	自宅	——	うん、もちろんいいよ
	昼休み	——	花穂	声をかけずに戻る
	下校	——	鈴凛	分かったよ、仕方ないなぁ
	放課後	——	千影	信じる
	メール	——	雛子	僕も雛子と一緒に学校へ行くの楽しみだ
2月16日	起床	自宅	——	もう少し寝る
	登校	——	雛子	——
	下校	——	雛子	——
	放課後	デパート	——	——
	メール	——	雛子	——
2月17日	午前	河原	雛子	——
	午後	白並木学園	——	——
	メール	——	雛子	——
2月18日	午前	お菓子店	——	——
	午後	お菓子店	雛子	——
2月19日	起床	自宅	——	もう少し寝る
	登校	——	雛子	——
	下校	——	雛子	——
	放課後	お菓子店	——	——
2月20日	起床	自宅	——	もう少し寝る
	登校	——	雛子	——
	下校	——	雛子	——
	メール	——	雛子	ゆびきりげんまん…
2月21日	起床	自宅	——	もう少し寝る
	登校	——	雛子	——
	下校	——	雛子	——
	放課後	お菓子店	——	——
	メール	——	雛子	また遊びに行くよ
2月22日	登校	——	雛子	——
	昼休み	——	白雪	ゴメンね、行けない
	下校	——	雛子	——
	放課後	商店街	雛子	——
2月23日	起床	自宅	——	もう少し寝る
	登校	——	雛子	ゆびきりする
	下校	——	雛子	——
	放課後	公園	雛子	——
	メール	——	雛子	僕も映画より雛子の方が好き
2月24日	起床	自宅	——	あぶり出しだな
	午前	——	雛子	買ってあげる
	午後	お菓子店	——	——
	メール	——	雛子	僕もすっごく楽しかったよ
2月25日	起床	自宅	——	行かない
	午前	お菓子店	——	——
	午後	公園	雛子	——
2月26日	登校	——	雛子	——
	下校	——	雛子	手伝う
2月27日	起床	——	——	もう少し寝る
	登校	——	雛子	いいや、急ごうっと
	昼休み	——	白雪	美味しかったよ
			四葉	このままつきあう
			花穂	ちょっと太ったかな
	下校	——	雛子	——
2月28日	登校	——	雛子	——
	下校	——	雛子	——
3月1日	起床	自宅	——	もう少し寝る
				それでも寝てしまう
	登校	——	雛子	緑色がいい
	昼休み	——	花穂	ゴメン、今日はダメなんだ
	下校	——	雛子	一緒に寝る
3月2日	下校	——	雛子	雛子をおんぶする
3月3日	——	——	咲耶	カゲキすぎるんだもん
			——	ウォータースライダーへ
			——	可憐たちのところへ戻る
	メール	——	雛子	明日は見に行くから頑張ってね
3月4日	起床	自宅	——	ちょっと疲れてて……
	午前	白並木学園	雛子	——
	メール	——	雛子	今日は上手に頑張ったね
3月5日	メール	——	雛子	——
3月6日	登校	——	雛子	——
	下校	——	雛子	——
	放課後	公園	雛子	——
3月7日	登校	——	雛子	——
	下校	——	雛子	——
	放課後	公園	雛子	——
3月8日	登校	——	雛子	——
	下校	——	雛子	——
	放課後	公園	雛子	——
3月9日	登校	——	雛子	——
	下校	——	雛子	——
	放課後	若草学院	雛子	——
3月10日	午前	デパート	——	——
	午後	白並木学園	雛子	——
3月11日	午前	お菓子店	雛子	ママより美人になるよ

雛子ワンスモア —血縁エンド— この日が肝心です

雛子の血縁エンドを見るためには、甘やかすだけ甘やかした非血縁ルートとは正反対の行動を取らなければならないぞ。つまり、「雛子の自立を手助けする」ようなプレイが必要になるのだ。また、非血縁ルートとは3月11日以降の展開が異なるぞ。

◀お尻を痛めた雛子。すべり台の遊びすぎなので安心してネ。

攻略チャート（血縁編）

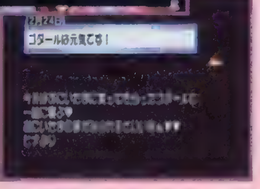
日付	行動時間	選択肢
2月15日	メール	雛子の手も温かかったよ
2月20日	メール	また明日も一緒に学校へ行こうね
2月21日	メール	あれだけの広さがあれば十分だ
2月23日	登校	ゆびきりしない
	メール	分かった。楽しみにしてるよ
2月24日	午前	買ってあげない
	メール	僕も雛子の夢が見られるといいな
2月26日	下校	手伝わない
3月1日	登校	ピンク色がいい
	下校	一緒に寝ない
3月2日	下校	とりあえず歩かせる
3月11日	午前	それは無理かも
3月12日	登校	ちょっと約束できないな
	メール	もう泣かないなら迎えに行くよ

2月24日

映画館でラブラブデート!? 2人は立派なオ・ト・ナ!!

雛子との初デートは映画館。注意しなければならないのは、このイベントに影響しているのはこの日の選択だけでなく、前日の選択も重要だということ。血縁ルートなら雛子には厳しく。

▼血縁ルートではこの部分がない。ちょっと損した気分になるよね



▲人形をねだる雛子。買ってあげたい気持ちをおさえるのは大変？

2月26日

おにいたま＆雛子の、うれし恥ずかし衣装作り!?

雛子が学芸会の演劇の主役に選ばれ、ピーターパンを演じることになった。甘えんぼの雛子は、その衣装作りを手伝ってほしいと頼んでくるぞ。引き受けると、この日から衣装作りイベントが始まる。しかし、血縁ルートでは、進み具合を聞くだけのさみしい日々に……。

◀このあとに「手伝う」、「手伝わない」の選択が待っている。

3月1日

衣装完成！　ついにピーターパンが空を舞う!!

とうとうピーターパンの衣装が完成した。……ハズなのだが、なぜか雛子は衣装の色を聞いてくる。非血縁エンドを狙うなら、悩む必要もない選択肢になるが、血縁エンドを狙う場合はそうはいかない。これまたさみしい内容になるのを覚悟して、"兄離れ"させる選択肢を選ぼう。

◀衣装を着た雛子と劇の練習。でも、じつは遊んでるだけ。

3月2日

「もう歩けない」今日も飛び出す雛子の甘え。おにいたまどうする？

イベントオンパレードの翌日に、雛子がまたまた甘えてくるぞ。昨日の疲れからか「もう歩けない」と、道に座りこんでしまうのだ。ここでの選択は「おんぶする」か「歩かせるか」。血縁エンドを狙っているなら、とりあえず「歩かせる」のほうを選択しよう。痛む心はぐっとガマンするのだ!!

◀「おんぶする」を選ぶと、こんなイベントが待っているぞ！

もっとシスプリ　本誌Vol.169でも紹介した、TVアニメ「シスター・プリンセス」。なんとTV東京（4月4日より、24:45〜25:15）だけでなく、4月4日からはTV大阪（25:45〜26:15）、4月5日からはTV愛知（25:15〜25:45）でも放映が開始されることが決定！　各地方で、微妙に放映時間が違うので注意しよう!!

衛 あにぃ♥ 攻略ガイド

衛とのハッピーエンドは毎朝のジョギングがカギ

衛の攻略で重要なのは、毎朝のジョギングだ。きちんと「起きる」を選ぶ必要があるので、うっかりボタンを連打して、「もう少し寝ちゃった」なんてことのないようにしよう。また、2月27日は白雪のメールを読まないといけないので注意!!

▲衛のお泊まりイベントは3月1日に発生！ ほかの妹たちと同様に一緒に寝るか、寝ないかが血縁ルート、非血縁ルートに入るためのポイントになっているので気を抜かないように。

衛 ワンスモア ー血縁エンドー この日が肝心です

衛の血縁エンドを見るためのポイントは「毎朝のジョギングには付き合いつつ、感想は消極的に」ということ。運動はしつつも、ひ弱さをアピールする方向でコミュニケーションをとっていくようにしよう。

2月15日

スポーツ大好き兄妹の、さわやかな朝のジョギング！

衛のエンディングを見るためには、朝のジョギングは欠かせません。ただし血縁エンドを狙う以上、衛に感想を聞かれたら「もう筋肉痛～」を選ばないとダメ。ジョギングの感想が期待はずれで悲しそうだけどエンディングのためです。

2月25日

スケートリンクでアツアツデート!!

衛とのデートは、当然スポーツ関係が多くなる。しかし、血縁エンドを目指す場合は、スポーツからなるべく離れた選択肢を選ぶのがポイント。ここでも「衛たちの学校を見たくてさ」と、スケートとは全然関係ない選択をしておこう。

▲デートの朝から重要な選択肢。選択ミスは禁物だぞ。

▼どちらを選んでも、スケートには来ることになる。

2月28日

衛にだって苦手なものはあるんです!!

衛たちの学校の球技大会で、衛の意外な弱点が発覚！ メールの返事には注意しよう。

▲直接的にはげますと、非血縁ルートのほうに流れるぞ。

衛 攻略チャート（非血縁編）

日付	行動時間	場所	対象	選択肢
2月14日	※可憐チャートと同様に行動			
2月15日	起床	自宅	雛子	うん、もちろんいいよ
	昼休み	――	花穂	声をかけずに戻る
	下校	――	鈴凛	分かったよ、仕方ないなぁ
	放課後	――	千影	信じる
	メール	――	衛	今朝はすごく気持ちよかったよ
2月16日	起床	自宅	――	起きる
	登校	――	衛	そうだな。気持ちいいよ
	下校	――	衛	――
	放課後	デパート	――	――
	メール	――	衛	衛に会えないと寂しいな
2月17日	午前	デパート	――	――
	午後	お菓子店	衛	――
2月18日	午前	白並木学園	衛	見慣れちゃったよ
	午後	デパート	――	――
2月19日	起床	自宅	――	起きる
	――	――	衛	早く走ろうよ
	登校	――	――	誰も誘わない
	下校	――	――	誰も誘わない
	放課後	デパート	――	――
2月20日	起床	自宅	――	起きる
	――	――	衛	衛をデートに誘う
	登校	――	――	誰も誘わない
	下校	――	衛	――
	放課後	お菓子店	――	――
2月21日	起床	自宅	――	起きる
	――	――	衛	人にもよるけど……本当～
	登校	――	衛	――
	下校	――	衛	――
	放課後	デパート	――	――
	メール	――	衛	明後日楽しみにしてるよ
2月22日	登校	――	――	誰も誘わない
	昼休み	――	花穂	ゴメンね、行けない
	下校	――	衛	――
	放課後	お菓子店	――	――
2月23日	起床	自宅	――	起きる
	登校	――	衛	清々しい気分だよ
	下校	――	衛	――
	放課後	お菓子店	――	――
2月24日	起床	自宅	――	あぶり出しだな
	午前	お菓子店	――	――
	午後	商店街	衛	――
	メール	――	衛	明日は思いっきり遊ぼうな
2月25日	起床	自宅	――	行かない
	午前	――	衛	衛とスケート行くの楽しみ～
			衛	よせよせ、危ないぞ
			衛	ああ、任せとけよ
	午後	お菓子店	――	――
	メール	――	衛	今度は負けないぞ
2月26日	登校	――	――	誰も誘わない
	下校	――	衛	――
	放課後	お菓子店	――	――
2月27日	起床	自宅	――	起きる
			衛	大丈夫だよ、気にするな
	登校	――	――	誰も誘わない
			――	いいや、急ごうっと
	昼休み	――	白雪	美味しかったよ
			四葉	このままつきあう
			花穂	ちょっと太ったかな
	下校	――	――	誰も誘わない
	放課後	公園	――	――
	メール	――	白雪	必ず行くね
2月28日	登校	――	――	誰も誘わない
	授業	――	――	若草学院へ行く
	下校	――	――	誰も誘わない
	放課後	公園	衛	――
	メール	――	衛	今度二人で練習しような
3月1日	起床	――	――	起きる
	――	――	衛	一緒に寝る
	登校	――	衛	――
	昼休み	――	花穂	ゴメン、今日はダメなんだ
3月2日	下校	――	衛	えーと、ひな祭りだよね？
	放課後	河原	衛	――
	メール	――	衛	みんなに会えるのが～
3月3日	――	――	咲耶	カゲキすぎるんだもん
			――	子どもプールへ
			――	可憐たちのところへ戻る
	メール	――	衛	衛、大人っぽくなったな
3月4日	起床	――	衛	よし、一緒に練習しよう
	午前	お菓子店	――	――
	午後	お菓子店	――	――
3月5日	メール	――	衛	――
3月6日	起床	――	――	衛をスノボに誘ってやる
	登校	――	――	誰も誘わない
	下校	――	衛	いいね、カッコいいよ
	放課後	商店街	衛	――
3月7日	登校	――	衛	――
	下校	――	衛	――
	放課後	お菓子店	――	――
3月8日	登校	――	衛	――
	放課後	デパート	――	――
	メール	――	衛	心配かけてごめんな
3月9日	登校	――	衛	――
	放課後	デパート	――	――
3月10日	午後	お菓子店	――	――
	メール	――	衛	明日スノボ教えてくれよ
3月11日	――	――	――	ダメだよ、ムリしちゃ

攻略チャート（血縁編）

日付	行動時間	選択肢
2月15日	メール	実はもう筋肉痛で……
2月16日	登校	何だか寝不足で……
	メール	宿題がんばれよ
2月19日	起床	今日はやめとかない？
2月21日	起床	ただの迷信じゃないかな
	メール	衛に会えないと寂しいな
2月23日	登校	うん、まあね……
2月24日	メール	スケートは久しぶりだな
2月25日	午前	衛たちの学校を見たくてさ
		他の人の迷惑になるよ
		ああ、任せとけよ
	メール	衛が喜んでくれて良かったよ
2月27日	起床	何かあったのか？
2月28日	メール	ごめんな、覗き見しちゃって
3月1日	起床	一緒に寝ない
3月2日	メール	美味しい料理が食べたいな
3月3日	メール	衛の水着、カッコ良かったよ
3月6日	下校	衛とお揃いにしたいな
3月8日	メール	衛はホントに足が速いな
3月10日	メール	明日起きられるか不安……

キャラクターコレクション④～⑥発売中!!

すでに可憐、花穂、衛の3巻が発売中のノベル「キャラクターコレクションSister Princess」。その第2弾、咲耶、雛子、鞠絵の3巻（メディアワークス刊・各￥580）もついに発売！ 妹たちの隠れたエピソードなどが妹自身の言葉で語られているのだ。もちろん表紙や挿絵は天広直人氏の描き下ろしだ！

特別プレゼント♥

電撃G'sマガジンで誌上通販中の「シスター・プリンセストレーディングカード」をBOXで5名のお兄ちゃんにプレゼント！ 官製ハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号と一番好きな妹にひとこと書いて下記のあて先まで。しめ切りは3月22日（消印有効）。

あて先 〒101-8305 (株)メディアワークス 電撃PlayStation「妹独り占め」係

※このトレーディングカードは現在、電撃G'sマガジンの誌上通販コーナーで取り扱っています。確実に手に入れたい人は、通販をご利用ください。なお、商品の詳しい情報・通販の方法などは、毎月30日発売の電撃G'sマガジンをご覧ください。

PS2 パイロットになろう!2

今回の攻略では「民間コース」の達人を目指すためのレッスンをお届け!

発売中 SLG	▶¥6,800 ▶ビクターインタラクティブソフトウエア ▶MC2（94KB）

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

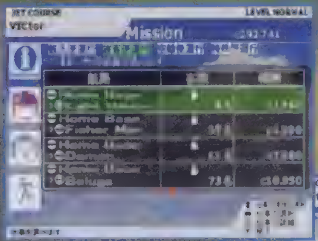
フライトシミュレータはあまりプレイしたことがない私ですが、このゲームをプレイしたら、どういう原理で飛行機が飛んでいるのかなど、非常にためになることが満載でした。それはついつい仕事だということを忘れさせられるほどのものです。飛行機のモデリングはほぼ完全再現といっていいぐらいクオリティが高いので、次回作はぜひ背景にも力を入れてほしいですね。戦闘機でベイブリッジなどをくぐれたら最高かも(笑)。（H・O）

c 2001 BELUGA COMPUTER/Victor Interactive Software Inc.

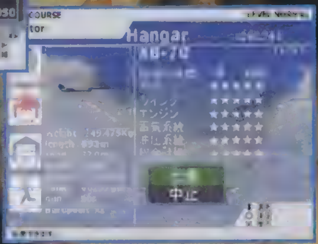
講習1回目……

民間コースで役立つポイントをまとめて伝授!!

ジャンボジェットから戦闘機まで、さまざまな機体で大空のフライトを楽しめるSLG『パイロットになろう!2』。今回の攻略では、隠し機体を入手するのに役立つ「民間コース」のJET編での攻略をお届けしていくぞ。教習編から職業編までをステップごとに解説していくので、ぜひ参考にしてほしい。また、PS2とソフトがセットで当たる「電撃独占企画クイズ」の当選者も発表。応募した人はそちらも見逃さずにチェックだ!!



▲民間コースのミッションを、カテゴリー別にレクチャーしていくぞ。これを参考にやり込もう!



▶隠し要素ではレアな隠し機体の入手方法を大紹介。どちらも入手困難だが、やり込んでぜひ手に入れてほしい!

SCOOP! 2つの隠し機体の存在が発覚!!

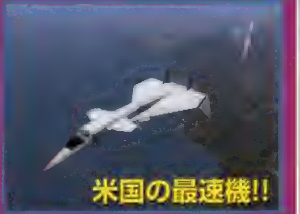
牧場ジャンボ

民間コースをJETでプレイし、最終フライトをクリアすると、『牧場物語』のイラストがペイントされた「牧場ジャンボ」を入手できるぞ。

▲ペイントがしてあるだけで、基本性能は「B-747」と変わらないのだ。

XB-70

軍事コースをJETでプレイし、最終フライトをクリアすると、バルキリーと呼ばれる米国最速偵察機の「XB-70」を入手できるぞ。



▲最速偵察機だけあり、機体が特殊な形状をしているのが特徴だ!

STEP1 教習編(エアラインコース)で難しいブリーフィングをチェック!!

難易度の高い問題を解説

ここでは民間コースで職業編に出るまでに通過しなければならない、教習編について解説していくぞ。とくに注意したい問題をピックアップするので、参考にして訓練を成功させよう。

〜ブリーフィング一覧〜

ブリーフィング名	難易度
水平飛行上昇〜降下	C
タキシング・離陸・失速・失速からの回復	B
着　陸	B
終了試験	A
低速飛行	C
VORトラッキング	A
ILS着陸進入	B
終了試験	A
無視界条件下での飛行	A
強風時の着陸	B
発動機の故障	B
卒業試験	A

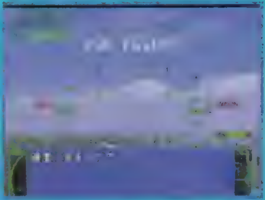
※難易度は「A」が一番難しくなります。

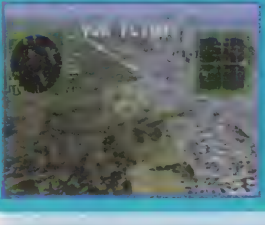
◀失敗だと思ったら、すぐにやり直したほうが効率がいい。

VORトラッキング

目的 計器航法訓練の1つ。VORを1にセットし、「Home-Base」を目指そう!

VORをセット後、方位が120になるように、機体を[illegible]に傾けて飛行。120になったら水平に戻して飛行を続け、飛行場上空で滑走路と水平になるように[illegible]すればOKだ。

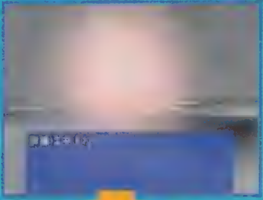




無視界条件下での飛行

目的 濃霧で視界がゼロの状態でのフライト。計器のみを参考にして「Home-Base」に着陸する。

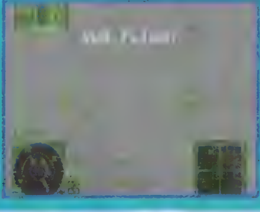
VORをセットしたら、左45度ぐらいに機体を傾け、方位が20になるまで飛行。20になったら右に少しだけ機体を傾け、方位計の矢印が中心に近づくまで飛行し、着陸しよう。



卒業試験

目的 今までのまとめとなる卒業試験。視界ゼロの悪条件でVOR10→4と飛行して着陸しよう。

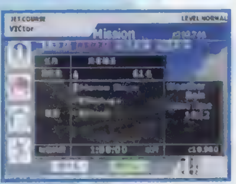
離陸後は機体を左45度に傾け、方位35まで飛行。35になったら右に傾けて85まで戻そう。VOR10を通過後は4にセットし、左に機体を傾け方位5になるまで飛行すればOKだ。



やっぱり電撃だね!
■パイロットになろう!2 公式フライトガイド（3月22日発売 定価：本体1,200円+税）
全機体紹介や訓練終業、ミッションクリアまでの攻略情報、空路コースの全貌も図でわかりやすく解説した、データ重視の攻略本決定版！そして隠し機体の出現方法もバッチリ公開!! プラス、巻末の開発者インタビューで楽しさ倍増だ！

STEP2 エアラインコースをすべて紹介&難しいミッションを解説!

教習編をクリアしたら、いよいよ職業編となる。ここではエアラインコースで用意されているミッションをすべて公開するとともに、用意されている運行ごとの攻略法をお届けしていくぞ。なお、一覧表では攻略班が算出した難易度も掲載。表を参考にして自分の腕にあった難易度を選択し、ミッションを失敗して余計な修理費をかけないようにプレイしよう。



▲搭乗人数や報酬は、データをロードするたびに変化するのだ!!

エアラインコースのミッション一覧表

※難易度は★の数が多いほど難しくなります。

観光便運行

NO	経由	人数	報酬	難易度
1	Home Base→Kate	1	1800	★
2	Home Base→Nancy	1	800	★
3	Home Base→Nancy	2	2200	★
4	Home Base→Light House	4	12000	★★
5	Home Base→Whale Watch	5	12000	★★★★

旅客便運行

NO	経由	人数	報酬	難易度
1	Home Base→Light House	4	880	★
2	Home Base→Fisher Man	17	4250	★
3	Home Base→Demon	10	3360	★
4	Home Base→Beluga	82	12300	★★
5	Home Base→Raid	48	10368	★★★
6	Home Base→Sunrise	31	5890	★★★★
7	Home Base→Baja	167	33400	★★
8	Home Base→Baja	193	57900	★★★
9	Home Base→Raid	285	109440	★★
10	Home Base→Serow	79	28440	★★★
11	Home Base→Serow	169	70980	★★★★★
12	Home Base→Serow	254	96520	★★★★★

空輸便運行

NO	経由	[illegible]	報酬	難易度
1	Home Base→Light House	3680	8096	★
2	Home Base→Fisher Man	10110	25275	★★★
3	Home Base→Demon	10500	32620	★★
4	Home Base→Beluga	4150	7470	★★
5	Home Base→Raid	10500	34948	★★
6	Home Base→Sunrise	10500	24829	★★★
7	Home Base→Baja	75010	1500	★★★★
8	Home Base→Baja	10500	51588	★★★
9	Home Base→Raid	10500	41056	★★★
10	Home Base→Serow	8750	37800	★★★★★
11	Home Base→Serow	10500	52416	★★★★★
12	Home Base→Serow	3130	11894	★★★★★

特殊便運行

NO	経由	報酬	難易度
1	島内全飛行場着陸	10000	★★★★★★
2	全飛行場着陸	20000	★★★★★★
3	最終フライト	30000	★★★★★★
4	フリーミッション	0	★

〈観光便運行〉

まずは資金を稼ごう!

[illegible]

[illegible]

〈旅客便運行〉

着陸時のダメージに注意!

[illegible]

[illegible]

〈空輸便運行〉

急な上昇はやめよう!

[illegible]

[illegible]

〈特殊便運行〉

上級者向けのミッション!

[illegible]

[illegible]

当選者発表 PS2が当たる「電撃独占企画」パイロットクイズ当選者発表!!

本誌Vol.168で募集した「電撃独占企画」パイロットクイズの当選者を発表。なお、①を希望した正解者しかいなかったため、抽選にもれた人から②と③の賞品の当選者を選ばせてもらったぞ。賞品の発送は3月中旬頃の予定。楽しみに待っててね!

～解答～

1:①揚力	6:②ピート管
2:③赤外線	7:②ピッチ
3:③灯油	8:①OG翼
4:①ジーク	9:①速度の変化
5:③パイロン	10:②合衆国大統領

①PS2本体+『パイロットになろう!2』セット …(3名)
石川県　島谷直也さん／静岡県　藤森寛文さん／兵庫県　槇野寛仁さん

②登場機体スケールモデル(HASEGAWA社製)……(5名)
青森県　工藤博之さん／東京都　幕田操さん／神奈川県　桐花将人さん
愛知県　大野科さん／愛知県　森秀登さん

③勝村美香さんサイン色紙 …………………(3名)
東京都　伊藤篤史さん／宮城県　工藤慎介さん／東京都　大沼昭一さん

チェック パイロットになろう!2 をPS2特選映像に収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D42は3月16日発売予定(特別定価1,000円)

EXTERMINATION

PS2

プレイ時に覚えておきたい基本ポイントと、序盤の攻略をチャート付きでお届け！

発売中 ACT	▶¥6,800 ▶SCE
	▶MC2（88KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ジャンプやぶら下がりなど、このタイプのゲームでは味わえなかった〝地に縛られないアクション〟が気持ちイイ本作。侵蝕されるという恐怖も、うまくゲーム中に反映されていますし、ストーリーも〝いい意味〟でB級ホラーを彷彿（ほうふつ）させるノリで、メチャクチャツボにはまりました。とくに、ゲーム序盤でロジャーが侵蝕されるシーンは、一部のライターさんたちにとって、ある意味名場面となっています（笑）。（H・O）

クリアに役立つポイント&ゲーム序盤のチャートをお届け!!

プレイヤーが思わずパニックを起こしてしまいそうな演出と手に汗握る緊張感が満載の『EXTERMINATION』。今回の攻略では、プレイを円滑に進めるために覚えておきたい2つのポイントと、オープニングからエレベータでゲートキーパーと戦うまでのストーリー攻略を一挙に大公開！　また、マップごとに入手できるアイテム名も掲載しているので、こちらも参考にして取り逃しのないように進めていこう。

▲侵蝕されてしまったときも、冷静に対処すればゲームオーバーは防げるぞ！

今回の攻略では、チャートと各マップをリンクさせながら解説していくぞ。どこに進めばいいのか迷っている人は、下のチャートを参考にしながら目的地をチェックしていこう。なお、入手アイテム表にあるアイテムは、マップ内の箱の中に隠されているものも含んでいるぞ。

◀マップは壁に貼ってある。見逃すな！

クリーチャー撃退マニュアル

生き抜くために覚えておきたいポイント

ここでは、本作のプレイ時に役立つ知識を「移動&アイテム」と「VSクリーチャー」の2つに分けて解説。意外にわかりにくいポイントや、クリーチャーの対処法について取り上げていくぞ。これらを覚えておけば、危険に満ちた施設の探索もグッとラクになるはずだ。しっかり読んでおこう!!

移動&アイテム編　✚キーと⊗ボタンの組み合わせで、アクションが変化！

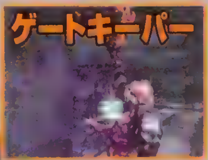
移動の際に注意したいのが、ハシゴの昇降中に別のハシゴに移るときのアクション。✚キーを移りたい方向に入れると身を乗り出すので、ここで⊗ボタンを押せば飛び移れるぞ。さらに、扉の南京錠はナイフや銃で破壊可能だということも覚えておこう。また、アイテムで覚えておきたいのがMTS専用ワクチンの効果。これは免疫力と体力を完全回復することができるぞ。

◀箱の中には、アイテムや敵が隠れていることも!!

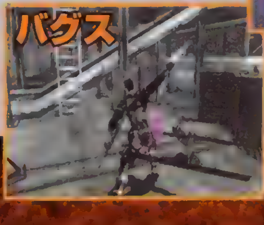
◀回復剤は数に限りがあるので、ムダ使いには注意！

VSクリーチャー編　状況や敵に合わせて臨機応変に攻撃を変更しよう

SPR4の弾は、セーブポイントなどで補給できるため、基本的にガンガン撃ちまくっても大丈夫。また、ナイフは意外に威力が高いので、バグスなどのザコはこれで倒すといいだろう。なお、弱点（核）を持つ敵は、核を狙撃すれば簡単に倒せる。敵のタイプに合わせて攻撃していこう。ただ、敵も無限に出現するので、ムリに倒す必要はないぞ。



▲中心の核が弱点。ここにショットガンを打ち込め!!



◀動きが止まったら、回り込んでナイフで切ろう！

オープニング～ゲートキーパー戦までの攻略チャート

●今回の攻略チャート●

オープニング ▶ A 施設裏区域 ▶ B 地下トンネルB ▶ C 地下トンネルA ▶ D （緊急治療室）地下トンネルC ▶ E 地下倉庫 ▶ F 管理棟連絡通路 ▶ G 管理棟 ▶ H LV1承認室 ▶ I エレベータ

次号へ続く

チャートNo. A 施設裏区域

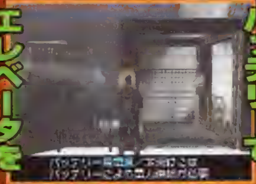
ロジャーの元へたどりつこう！

オープニングが終わると、ロジャーとデニスがはぐれてしまう。まずはロジャーと合流するために、落ちているバッテリーを入手して、エレベータを起動して崖の下に降りよう。そして、中央にある高台に登り、細いガスパイプを渡ればロジャーの元に行けるぞ。なお、施設の壁にはマップが貼ってあるので、取り忘れないように！

●入手アイテム表

入手アイテム	数
マガジン	1
回復剤A	4
回復剤B	1
ファイル	1
6Vバッテリー	1
施設裏区域マップ	1

バッテリーでエレベータを起動せよ！



◀バッテリーは、セーブや扉の（ロック解除）のにも使用する。充電できるポイントを見つけたら、必ず充電しておこう。

チャートNo. B 地下トンネルB

扉のカギを開けるため一度戻ろう

ロジャーと合流したら、換気口から施設に突入する。突入後は、アイテムを入手しながら奥へ進んでいこう。ただし、通路奥にある地下トンネルAへの扉はロックされているので、一度制御室に戻ってロジャーにロックを解除してもらおう。これで先に進めるようになるぞ。

●入手アイテム表

入手アイテム	数
マガジン	1
回復剤A	3
回復剤B	1
ワクチン	1
ファイル	5
トンネルA,B,C,管理棟連絡通路マップ	各1

▶制御室のダクトには、回復剤Bが隠されているのだ。

◀[illegible]

©2000 DEEP SPACE INC./Sony Computer Entertainment Inc.

チャートNo. C 地下トンネルA

列車を動かして足場に!

このエリアでは、電源を回復させるために変電室へ向かうことが目的となる。ここには、バグスが大量に出現するので、周囲を警戒しながら慎重に進んでいこう。変電室の扉はすぐに見つかるが、なにかで扉がふさがれているため、こちらからは開くことができない。そこで、変電室に続くダクトから入ることになる。だが、このダクトは高い位置にあるので、コンテナで足場を作る必要があるのだ。そこで、まずは南京錠で施錠された扉に行き、ナイフでカギを破壊する。そして、奥にある列車スライド用スイッチを押し、コンテナへ登るための足場を作ろう。あとはダクトを通って変電室に入り、電源を入れて電気を回復すればOKだ。急いでロジャーの待つ地下トンネルBの制御室へと戻ろう。

◀扉にかかっているカギは、○ボタンの上段ナイフ攻撃で破壊。破壊後は扉を開けて中に入ろう。

▶列車からコンテナに飛び移るときは、□ボタン＋×ボタンを押してジャンプだ

◀列車を動かしたあとに入れるようになるダクトには、回復アイテムがあるぞ

▶この上には、火炎放射器の弾とファイルが隠されている。見逃しやすいので注意!

●入手アイテム表

入手アイテム	数
マガジン	3
ショットガン弾（半ダース）	2
火炎放射ボンベ	1
回復剤A	6
ワクチン	1
W回復剤A	2
ファイル	7
発電所マップ	1

チャートNo. D 地下トンネルC（緊急治療室）

▶ロジャーの元に戻ると、イベントが発生し……

まずはダクトを通って治療室へ

ロジャーのイベント後は、跳ね橋を渡ったところにある緊急治療室へ。ここでは、弾薬とバッテリーの補給やMTSを使った治療が可能だ。弾薬とバッテリーを補給したら、部屋にあるダクトを通ってターンテーブルがある地下トンネルCへ向かおう。そして、南京錠をナイフで壊し、向こう側と行き来ができるようにしたら、通路の奥にあるスイッチを押そう。すると、侵蝕された列車が暴走してくるイベントが発生するので、タイミングよく回避（暴走列車の脇を走りながら×ボタン）するか、左手の壁にあるハシゴに登って回避しよう。あとは、暴走列車が開けた穴を通り抜け、地下倉庫へと続く扉をバッテリーで解除（4ゲージ消費）すればOKだ。

●入手アイテム表

地下トンネルCパート（緊急治療室）	
入手アイテム	数
ファイル	2
回復剤A	1
ワクチン	1

地下トンネルCパート	
入手アイテム	数
マガジン	1
回復剤A	2
回復剤B	1
ワクチン	1
W回復剤A	0
ファイル	2
ドッグタグ	1
地下倉庫／研究LV1承認室、研究LV2連絡通路マップ	各1

◀ここも補給ポイントとして……

◀列車は左手にあるハシゴを使えば簡単によけられるぞ!

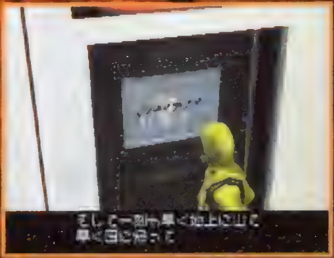
チャートNo. E 地下倉庫

謎の女からIDを教えてもらおう!

デニスがこの地下倉庫に入ると、地震が発生してLV1承認室への扉がロックされてしまう。まずはこの扉の前に行き、ロジャーが侵蝕されるイベントで出会った女から扉のロックを外すために必要なIDを教えてもらおう。なお、このIDは管理棟にある端末に入力する必要がある。そこで、LV1承認室の横の部屋にあるコンベアを動かして、管理棟連絡通路へと向かおう。ちなみに、この部屋の左側にあるスイッチを押してしまうと、バグスが大量に出現するので、絶対に押さないように! また、内側から南京錠でロックされている、鉄格子で囲まれたエリアは、2階から部屋のパイプをつたって入る以外にも扉の裏側から銃で撃つことでも開けられる。手間と時間が短縮できるので、ぜひ試してみよう。

●入手アイテム表

入手アイテム	数
マガジン	1
ショットガン弾（半ダース）	1
火炎放射ボンベ	1
回復剤A	2
回復剤B	1
ワクチン	1
W回復剤A	1
ファイル	2
管理棟マップ	1
ドッグタグ	1



▶扉に書かれた数字は「5120791」だ。メモしておこう!

チャートNo. F 管理棟連絡通路

ライトを使って暗闇を照らそう!

管理棟連絡通路は照明が切れているので、SPR4のライトを使って慎重に進んでいこう。なお、途中にあるハシゴには、「αカードキー」入手後に登れるようになる。ここには、弾薬などが隠されているので、忘れずに戻って取りにこよう。

●入手アイテム表

入手アイテム	数
ショットガン弾（半ダース）	4
W回復剤B	1
ワクチン	1
ファイル	1
ショットガンパーツ	1

チャートNo. G 管理棟

IDナンバーを入力しロックを解除!

このエリアでは、IDを入力するために端末を探すことになる。しかし、階段は侵蝕されていて利用することができない。そこで、部屋の左側にあるパイプをつたって向こう岸に渡ろう。管理室に入ってIDを入力したら、LV1承認室前まで戻ればOK。なお、戻るときはハシゴの下の台座に乗り、パイプをつたえば向こう岸に戻ることができるぞ。

●入手アイテム表

入手アイテム	数
マガジン	2
ショットガン弾（半ダース）	1
回復剤A	2
回復剤B	1
W回復剤A	2
ワクチン	3
ファイル	4
ドッグタグ	1

▶入力したい数字にカーソルを合わせ、×ボタンで決定。最後にOKを押せばロックが解除されるぞ

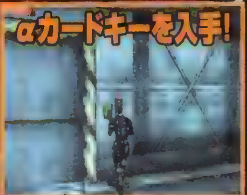
チャートNo. H・I LV1承認室～エレベータ

シンディからαカードキーを入手!

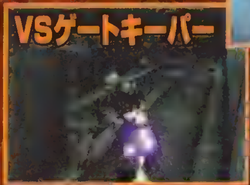
承認室に戻ると、謎の女がシンディであることがわかる。だが、彼女はデニスにαカードキーを渡すと、その場を動こうとしないので、ここは素直にエレベータに向かおう。なお、エレベータではボス戦があるので準備しておくこと。

●入手アイテム表

入手アイテム	数
αカードキー	1
ショットガン	1
ズームマウント	1
ファイル	1
ショットガン弾（半ダース）	1



▲カードキーを使う前に、体力を回復しよう



◀承認室で入手したショットガンをぶっ放せ!

PS2

パラパラパラダイス

今回は各モードの解説と、初心者向けの練習法、そして専用コントローラの使い方をチェック!!

3 15 ETC	▶オープン価格 ▶コナミ
	▶MC2（88KB）、専用コントローラ対応、2人プレイ可

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ビートマニア」から始まって、「ギタフリ」や「ドラマニ」など、コナミの音ゲーはほとんどプレイしてきた自分ですが、今回はさすがに恥ずかしくて、別室に隠れてプレイしていました。なにしろ「パラパラ」といえば、若いギャル（死語）か、酔ったオヤジが踊るモノと相場は決まっています。健全な男子にはかなりキツいッス。しかもゲーム自体は非常におもしろくて、つい熱中してしまうあたりが余計に羞恥心をあおって……!?　（白兎@）

これでパラパラはバッチリ!!　専用コントローラも徹底解析!!

話題のヒットナンバーや『ビーマニ』シリーズの楽曲で、パラパラが楽しめる『パラパラパラダイス』。今回紹介する専用コントローラを使えば、アーケード版と同じ感覚で、実際にパラパラを踊りながらゲームをプレイすることが可能だ。また、「トレーニングモード」では細かい設定ができるので、パラパラ初心者もバッチリフォローしているぞ。自宅で思う存分練習しよう!!

◀曲に合わせて腕を振り、パラパラを楽しんじゃおう。

ノリノリの楽曲を多数収録!!

MICKEY MOUSE MARCH(EUROBEAT Ver.)
MADE OF FIRE
velfarre2000
ALE'JAPAN
MONEY GO!
ROMEO & JULIET
MY SWEET BANANA
TRY ME
NIGHT OF FIRE
YESTERDAY　ほか、全48曲

ゲームモードも大充実!

ゲームモードは、大きく分けて4種類。まずはトレーニングモードをプレイして、パラパラ独特の振り付けを覚えよう。慣れてきたらほかのモードにも挑戦すること。

【GAME START(1P/2P)】……1人（2人）でパラパラを楽しめる本作のメインモード。2人プレイなら、同じ譜面で踊って実力を競い合う「BATTLE」も選択できる。

【ENDLESS(1P/2P)】……ランダムに選ばれた曲を1人（2人）でエンドレスプレイするモード。コンボ数やクリア曲数をどこまで伸ばせるか、限界に挑戦してみよう。

【FREE】……好きな曲を選択して、自由にプレイすることができるモード。ステージ数などの制約を無視して、全48曲のなかから、好きな曲と難易度でプレイ可能だ。

【TRAINING】…プレイパートの選択や、お手本ムービーを見ながらのプレイなど、より細かい条件を付けて練習できるモード。初心者はここで振り付けを覚えよう。

初心者でもダイジョウブ!! パラパラマスターへの道

順を追って練習すれば、初心者でもパラパラを極めることが可能だ。ここではその方法を伝授するぞ!!

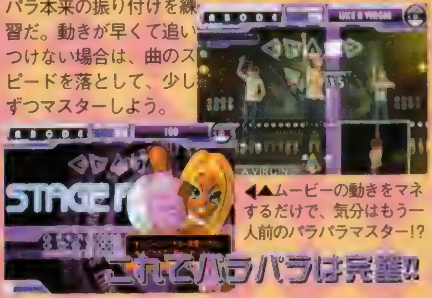
その① まずはパラパラを体験!!

まずはどのモードでもいいからプレイして、パラパラとはどういうものかを体験しよう。失敗しても全然OK！見た目は気にせず、曲に合わせて体と手を動かすだけで、楽しくプレイできるはずだぞ!!

▲矢印が判定エリアに重なったときに、手をかざしていればOKだ。

その② ムービーをマネすればOK!

「TRAINING」モードでは、お手本ムービーを見ながらゲームをプレイできる。パラパラがどういうものかを理解したら、ムービーの動きをそのままコピーして、パラパラ本来の振り付けを練習だ。動きが早くて追いつけない場合は、曲のスピードを落として、少しずつマスターしよう。



◀▲ムービーの動きをマネするだけで、気分はもう一人前のパラパラマスター!?

こうやって使いこなせ!! 『パラパラパラダイス』専用コントローラ

DATA ★ソフトと同時発売★¥7,800★コナミ

手をかざしてセンサーを反応させろ!

アーケードと同じ感覚でプレイできる「パラパラパラダイス専用コントローラ」も、同時に発売される。大型筐体と同じ機能を、持ち運びに便利なコンパクトサイズで完全再現。センサーに手の動きを感知させることで、踊りながらプレイできるスグレモノなのだ。本作をより楽しむための必需品なので、ソフトと同時にゲットしよう!!

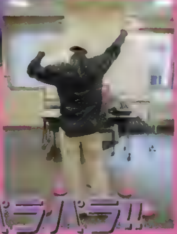
▲アバウトな動きにもちゃんと反応してくれる。

★アナログスティックでPlay!★

『ダンスダンスレボリューション』のように✚キーではなく、アナログスティック（左右どちらでも可）を使ってのプレイも可能。

センサーユニットをCHECK IT!!

発光センサーから出る赤外線を手でさえぎると、受光センサーが感知する仕組みになっている。感度は自由に調節できるので、自分にあった設定でプレイしよう。



自宅でLet'sパラパラ!!

c 2000 2001 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PS

天空のレストラン Hello! Project ver.

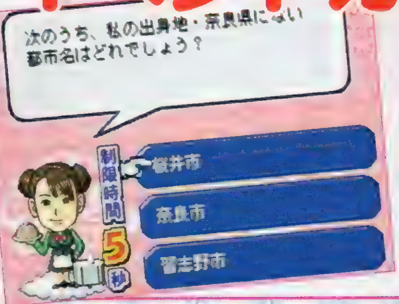
「天空娘。」の隠し要素をバッチリフォロー！
これで、娘。たちのハートはキミのもの!!

発売中 TBL	▶¥4,980 ▶メディアファクトリー
	▶MC（2ブロック）、4人プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

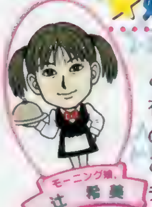
パーティプレイをするときに勝敗で盛り上がるのはもちろんだが、それ以外の要素で盛り上がることができるのが、この『天空娘。』。やっぱり、お気に入りの娘。の争奪戦は、いやがうえにも盛り上がってしまいます。オキニな娘。が、誰かに取られたときの絶望感ときたら…。でも、落ち込むのはまだ早い。そんなときは、娘。たちの弱点料理を作りましょう。弱点料理でこちらに寝返らせれば無敵状態になり、その後寝返ることは絶対ないのだ。（M）

イベントカードと隠しMAPを大公開!!



あのハロープロジェクトのメンバーが大活躍する『天空のレストラン ハロープロジェクトヴァージョン（以下、天空娘。）』。発売後の今回は、娘。たちのイベントカードの内容と、ある条件で出現する４番目の隠しＭＡＰを超超超超大公開!! ２つとも、このゲームを攻略するためにはぜひ把握しておきたいポイントだぞ。しっかりチェックして友だちに差をつけよう。

★娘。たちのイベントカードは全部で13種類!!



モーニング娘。辻希美

イベントマスに止まると引くことができるイベントカードには、有利になるものから不利になるものまでさまざまなものがある。ここではそのカードの内容すべてをチェックしていくぞ。

◀ゲーム後半では勝敗を大きく左右する。

モーニング娘。加護亜依

イベントカード	内容
1 モー娘。お休み	ＭＡＰ上に出ているモーニング娘。は全員１ターン（カードを引いたプレイヤーに回るまで）お休み。その間は、お休みのマスに止まっても料金は無料。
2 モー娘。にワープ	このカードを引いたプレイヤーは、ＭＡＰ上にいるモーニング娘。（行き先は自分で決められる）のいるマスにワープできる。
3 サービス向上 [illegible]	特定のユニットに属する娘。たちのサービス料を10％アップできる。どのユニットになるかはルーレットで決定。効果はゲーム終了まで持続する。（ユニット名は、モーニング娘。、プッチモニ、タンポポ、ココナッツ娘。、カントリー娘。、メロン記念日、シェキドルなど。ソロユニットもあり）
4 モー娘。福袋オークション	競り画面に変わり、モー娘。福袋が出現して、プレイヤー全員での競りが始まる。福袋の中身はバトルのときに使うことができるお役立ちアイテムだ。
5 バナナ伝説	「伝説のバナナの皮」が手に入る。手に入れたプレイヤーは、バナナの皮を自分の好きなマスに置くことができるのだ。効果は１回のみ。プレイヤーたち（自分も含む）がそのマスに止まると進行方向に１マス強制的に移動させられてしまう。ただし、ワープで止まった場合は移動させられることはない。
6 [illegible] サービス[illegible]	このカードを引いたら、その後の15分間、ＭＡＰ上にいるすべての娘。たちのサービス料が1.5倍になる。テーブル料金ＴＯＰ30に記録は残るが、このカードの効果中にゲームが終了したら記録は残らない。
7 [illegible] サービス[illegible]	カードを引いたあとの15分間、ＭＡＰ上にいるすべての娘。たちのサービス料が半額になる。このカードの効果中にゲームが終了しても半分の金額は記録に残らない。
8 [illegible]	このカードを引いたら、全員の作っている料理に「愛」という食材が入る。「愛」によって料理の値段が下がることはないのだ。
9 スロット伝説	「古代のスロットマシン」が発見され、プレイヤーはその場で３回連続でスロットを回すことができる。
10 古代のアワビ	このカードを引いたプレイヤーは、「古代のアワビ」が手に入る。自分のターンの最初（サイコロを振る前）に「古代のアワビ」を使うと、自分の作っている料理の中に「アワビ」を入れることができる。
11 [illegible]	１ターンの間（次のプレイヤーから、このカードを引いたプレイヤーまで）、すべてのマスから特定の食材しか手に入らなくなる。
12 モー娘。とデート	このカードを引いたプレイヤーは、モーニング娘。ルーレットを回し、出たメンバーがＭＡＰ上にいればそこにワープ（食事代は払う）。そして、プレイヤーとそのメンバーは15分間お休みになる。
13 新ユニット結成	自分の雇っている娘。たちで新たにユニットを結成できる。ユニット名もつけられるのだ。さらに、サービス料も10％アップ。新たに結成したユニットに参加している娘。たちがバトルで負けたり、解雇をされた場合はユニット解散になる。

★4つめのMAP「娘。離宮」を公開

『天空娘。』には最初からある３つのＭＡＰ以外にもう１つ隠しＭＡＰがあることが判明！ その第４のＭＡＰは、ズバリ「娘。離宮」!! 出現方法は、キャンペーンモードで３つめのＭＡＰまでを勝ち進むこと。ここでも、娘。を神様まで育てると、この「娘。離宮」用の衣装になって登場するぞ。

▲「娘。離宮」は、３つのＭＡＰの上空に出現するのだ！

攻略のポイントはココ！

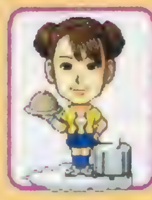
ＭＡＰは下の図のとおり。見た目はとくに変わったところはないが、プレイしてみると違いがわかる。まず、シェフが作る料理が高額なものばかり。食材もそれまでになかったものが手に入るようになるぞ。そして、ＭＡＰ上の妖精。この妖精は気まぐれで、マスの地形を勝手に変えてしまう。また、サラリーは7000とほかのＭＡＰの倍以上。この３点が、攻略するときのポイントだ。

◀▶妖精が勝手に地形を変えてしまうなど、これまでのＭＡＰにはなかった驚きの要素がたくさんあるぞ。

CHECK MAPによって娘。たちの衣装も変化！

図鑑に登場する娘。たちは、神様に育てたＭＡＰによって衣装が異なる。キミはすべての衣装を見ることができるかな？

ちょこっとパーク



▶これは、ハロープロジェクトのコンサート写真集の中での衣装。

恋のダンスサイト

▶「ハッピー サマー ウェディング」のジャケット写真で着ている衣装なのだ。

サマーナイトタウン

▶モーニング娘。初のミリオンヒットとなった「ＬＯＶＥマシーン」の衣装だ。

娘。離宮

▶アラビアン調な衣装は、モーニング娘。の「ハッピー サマー ウェディング」。

ⓒ2001 MEDIA FACTORY ⓒ2001 UP-FRONT AGENCY

PS2

NBAライブ2001

約300人の現役選手に加え、'50～'90年代の有名選手まで実名で登場するバスケゲームを攻略！

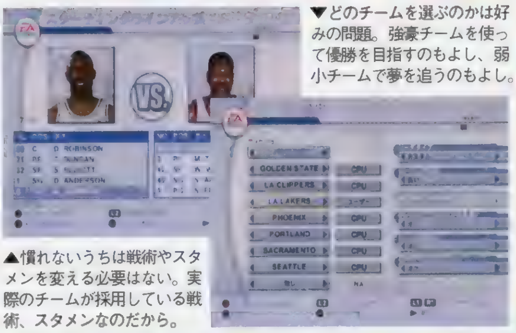
発売中 SPG	▶¥6,800 ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア
	▶MC2（2047KB）

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「外国人の名前を日本語でどう表記するのか？」という問題に決まりはない。新聞や雑誌では出版社ごとに異なるし、ゲームだって同じこと。それだけに、ふだん慣れている表記と異なる表記に出会うと違和感を覚えてしまう。このゲームの場合も、ハキーム・オラジュワンやアイゼイア・トーマスといったあたりに……（私はアキーム、アイザイアという表記が好き）。もっとも、試合中は英語でアナウンスされるから、関係ないのだけれど（笑）。（ウ）

チームをファイナルへ導くための重要テクニックガイド

さまざまなテクニックが使えるのに、操作は決して複雑ではないこのゲーム。バスケの本場アメリカで作られただけに、見た目はもちろん、細かいテクニックまで見事に再現されているぞ。ここでは、試合で役立つ攻撃&守備のテクニックを紹介していこう。このゲームのメインモードといえる「シーズン」を勝ち抜くためにも、よく練習して確実に身につけるのだ！

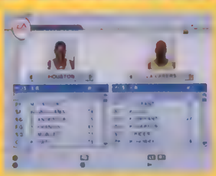


▲慣れないうちは戦術やスタメンを変える必要はない。実際のチームが採用している戦術、スタメンなのだから。

▼どのチームを選ぶのかは好みの問題。強豪チームを使って優勝を目指すのもよし、弱小チームで夢を追うのもよし。

！ トレードを使って最強軍団を作ることも

なかなか勝てないという人は、トレードを利用して選手を補強してみよう。チームのウィークポイントとなるポジションの選手を入れ替えるのが基本だが、思い切って総入れ替えしてしまう手もある。ただし、シーズン設定の「トレードに制約」の項目をオフにしておかないと、能力の高い選手を何人も取ることができなくなるぞ。



▲有名選手をどんどん取ろう。ポジションの重複には注意！

OFFENCE→攻撃で覚えておきたい4つのテクニック

適当にシュートを撃っても点はなかなか入らない。敵陣に入ったらテクニックを駆使してマークをはずし、チャンスを作ろう！

基本はジャンプシュート

◎ボタンでジャンプし、ボタンを放してシュートするのが基本。敵のマークが厳しいときはブロックをはずすためにフェイドアウェイシュートを狙ったり、無理せずパスに切り替えたりすること。

フェイドアウェイシュート

◀ゴールと逆方向に✚キー＋○ボタン。後方にジャンプしつつ狙う。

前が開いたら切り込んで

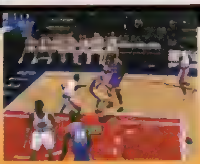
敵のデフェンスにほころびがあったり、マッチアップ時にフェイントで抜くことができたら、躊躇（ちゅうちょ）せずにローポストに切り込もう。R1ボタンを押してダッシュすれば一気に入り込める。

レイアップシュート

◀L2＋△ボタン。R1ボタンでローポストに入ってから出そう。

ゴール近くでパスを受けたら

ローポストでフリーな状態であればL2＋◎ボタンによるダンクシュートを狙うのが基本。だが、敵がしっかりとついてくるようなら、△ボタンを押したまま敵を押し込み、フックシュートやターンアラウンドシュートなどを決めるチャンスを作り出そう。



◀背中で敵を押し込んでから…

フックシュート

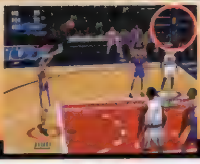
◀△ボタンを押したまま○ボタン。ペイントゾーン近くから狙う。

ターンアラウンドシュート

◀△ボタンを放して✚キーを左（または右）に入れたあとシュート。

フリースローのタイミングは選手によって異なる

フリースロー時には専用のメーターが画面上部の右に表示される。ボタンを押して照準（赤い丸）を止めるのだが、選手によって照準の移動速度が変わってしまう点に気をつけよう。なかなかシュートしないときも移動速度が上がるので注意。



◀照準をメーター中央で止めればフリースロー成功。

POINT **1点を争う終盤ではわざとはずし、リバウンドに賭ける手も**

「フリースローを1本もらった。2点負けている接戦だが、残り時間はわずかしかない」という状況では、わざとシュートをはずしてリバウンドからの2点に賭ける手が有効だ。

◀照準を左右に少しずらしてはずそう。

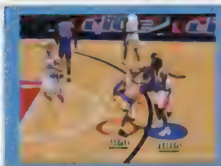
DEFFENCE→守備で覚えておきたい2つのテクニック

パスカットやスチールができれば楽だが、そううまくはいかないもの。地道なディフェンスこそがとても重要なのだ！

敵のエースがボールを持ったら

能力の高い敵選手には十分なマークが必要だ。そこで、1人にディフェンスを2人つけるダブルチームでの対処を考えよう。そのぶん、敵の1人がフリーになってしまうことを忘れないように。

ダブルチーム

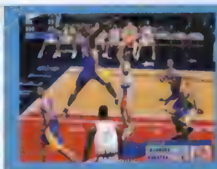


◀セレクトボタンを押すと、仲間が1人助けに来てくれる。

シュートされてもあきらめるな

敵がジャンプシュートの体勢に入ったら、目の前にいる自軍の選手をブロックのためにジャンプさせよう。ただし、ボールが頂点に達したあとにブロックを決めても、ファールになるので注意。

ブロックショット



◀敵のシュートに合わせ、タイミングよく△ボタンでジャンプ！

バスケットひとこと用語解説●マッチアップ：敵とマン・ツー・マンで対峙していること●ローポスト：ゴールの真下、およびその付近●ペイントゾーン：ゴール下付近にある、色が塗られた区域。写真では赤色の長方形の部分

©2001 Electronic Arts Inc. EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. 本製品に使用されている "NBA" 及び各 "NBAチーム" の表示はNBA Properties, Inc.と各NBAチームの商標権、著作権、その他の知的所有権により保護されています。これらを使用することは、全体か部分かを問わず、NBA Properties, Inc.の書面による事前の同意なしには認められておりません。 © 2000 NBA Properties, Inc. All rights reserved.

PS2 A列車で行こう2001

「A列車」シリーズ最新作の基礎攻略を徹底フォロー！ シリーズ初挑戦の人もこれで安心！

発売中 SLG	▶¥6.800 ▶アートディンク
	▶MC2(5120KB)、PS2専用HDD、PS2対応プリンター

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

駅と駅を線路でつなぐときには、原則として単線は避けよう。1本の線路を1両の電車が行ったり来たりしても、運搬の効率が悪く、高収入が期待できない。「地上田舎 小」駅のような1車線分のスペースしかない駅同士をつなぐ場合でも、1本の線路を途中でふた股に分けることで、複線の路線を敷設（ふせつ）することは可能だ。交通の便は、街の発展と利用者の増加に大きく関わる重要な要素なので、しっかり作り込んでおこう。　（城イドム）

都知事必見！ 街が発展するためのイロハを伝授!!

この『A列車で行こう2001』（以下『A2001』）は、チュートリアルを用意したり、線路の敷設がしやすいなど、初心者でも遊びやすく改善されている。しかし、やはり基本を知っていないとスグに破産してしまうのも事実。そこで今回は、街を発展させるのに最も重要な2つのポイントと、ステージと2の攻略法を伝授していこう。

▲鉄道開発の手腕をいかんなく発揮して、理想的な街作りを目指してみよう！ 街がどう発展するかはキミしだいだ。

基本となる2大重要ポイント

POINT 1 駅と駅の間隔は？

駅と駅の間隔は、画面右上のマップ画面内のマス目の、1マス～1マス半くらいがベスト。駅と駅の間隔が近すぎると、それぞれの駅を中心に街が大きくなったときに、街同士が接触して互いの発展を阻害してしまうぞ。逆に間隔が開きすぎると、利用者に敬遠され、街が発展しにくくなってしまうのだ。間隔は適度に保とう。

▶駅と駅の間隔は、このくらいが理想的。

POINT 2 駅と線路、どちらが先？

最初に駅を建設してから、線路を敷設していく手もあるが、地形などの影響で駅同士の接続がうまくいかなくなることも多い。だから、線路を先に敷設しておき、その線路に合わせて駅を建設するほうが効率的なのだ。もし失敗した場合でも、「線路撤去」の出費は微々たるものだが、「駅舎撤去」となると、かなりの出費になってしまう。注意しよう。

◀線路を敷設したあとに、駅を建設するのがオススメ。

デベロップメントリポートのメッセージ説明

任意の駅にポインタを合わせると、画面にメッセージが表示されて、街の発展具合を確認できる。各メッセージが具体的にどんな状況を示しているかを下の表にまとめてみたので、チェックしておこう。なお「産業の最高レベルに達しています」とメッセージが表示された場合には、その街はそれ以上発展しないことを意味しているぞ。

メッセージ	メッセージが具体的に示している街の状況
発展中です	バランスよく発展している
住宅発展中です	住宅が発展している
商業発展中です	商業が発展している
工業発展中です	工業が発展している
農業発展中です	農業が発展している
観光発展中です	観光が発展している
停滞中です。利用者が不足しています	駅の利用者が少ないなどの理由で、都市の発展が停滞している
停滞中です。駅間の連絡に改善が必要です	その駅の利用者が求める産業が近隣の駅にない、ダイヤが人々の要求を満たしていない、駅と駅の間隔が長すぎる、などの理由で、都市の発展が停滞している。改善されないと衰退してしまう
停滞中です。資材が足りません	都市の発展・維持に必要な資材が不十分などの理由で、都市の発展が停滞している
停滞中です。更なる発展が見込めます	駅の大きさなどが適切でない、誘致の範囲が少ないなどの理由で、都市の発展が停滞している
停滞中です。発展に必要な敷地がありません	空いている敷地が不十分か、誘致の仕方が偏りすぎているために、都市の発展が停滞している
衰退中です。利用者が不足しています	駅の利用者が少ないなどの理由で、都市が衰退している
衰退中です。資材が足りません	都市の発展・維持に必要な資材が不十分などの理由で、都市が衰退している
衰退中です。工業地区が近すぎます	工業地区が近くにあるため、その影響を受けて都市が衰退している

ステージ別攻略法

最初の2ステージの攻略ポイントを解説！ これで序盤は完璧だ!!

STAGE1

クリア条件

■山に囲まれた「陸の孤島」のような街。鉄道を通して、街の人口10,000人を突破する。

●空いている平地に駅を設置！

山地は街が発展しないので、山地に隣接した平地には駅を建設しないほうが得策。まず最初に全体マップを確認して、平地（なるべく広いスペース）に駅を建設することを心掛けよう。

◀駅を建設して、スペースを有効に活用しよう。

●環状線を敷こう！

それぞれの街を効率的に発展させていくためには、環状線を作るのが一番。環状線は街も発展しやすく、乗車率も上がり、運賃による収入アップも見込めるので一石二鳥だ。STAGE1では、左の図のようにマップ中央にA、B、C、Dの駅を建設して環状線を作り、ここを中心に街を発展させていくといいぞ。ちなみに最初は利用者も少ないので、電車は3両編成で十分。人口が8,000人くらいになって、街がある程度成熟してきたら、初期設定の駅を大きな駅に建て替えて、E、Fの駅を追加して、環状線に加えてみよう。

STAGE2

クリア条件

■誘致コマンドを積極的に使っていき、商業ポイントを30,000以上にする。

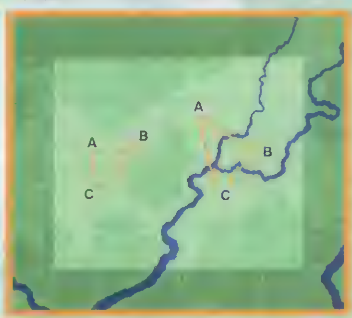
●物資を輸送する手段を覚えよう

商業地帯などで「資材が足りない」と警告されたら、その都市の近くに「貨物」駅を建設しよう。同じように、工業地帯にも「貨物」駅を建設して、2つの駅を結んだ線路に「貨物車」を置き、ダイヤで積み降ろしを設定すれば、資材を供給できるようになるぞ。なお、この場合、線路は単線でもOKだ。

◀近くても邪魔にならない理想の関係を保てる。

●地形を上手に利用せよ！

街と街が接近しすぎると発展の妨げになることはすでに説明したが、川が街と街の境界線になるように鉄道開発を行えば、駅同士をごく近めに建設しても、互いの街を干渉させることなく発展させられるぞ。うまく利用してみよう。



●三角環状線を作れ！

このステージでは左の図のA、B、Cのように、3つの駅を結ぶ環状線を2カ所に分けて作るのがベストだ（必ずしも、初期設定で設置されている駅を利用する必要はない）。ここではどう誘致を行うかがポイントになる。環状線を形勢する3つの駅は、工業地帯、住宅地帯、商業地帯と、役割を決めて誘致していこう。工業、住宅、商業の順に着手していくと、スムーズに発展していくぞ。

©2001 ARTDINK.All Rights Reserved.

内閣府
君は、ひとりぼっちじゃない。
君は、ひとりぼっちなんかじゃ、ないよ。
いじめや暴力など、
悩んでいることはないですか。
相談にのってくれる人はいますか。
身近なところに、いろんな相談窓口があります。
きっと、君の力になれると思うよ。
©326
悩みを抱えた子どもや保護者の方のための相談窓口はホームページでも調べられます。
インターネットの方はこちら www.youth.go.jp/
iモードの方はこちら www.youth.go.jp/i
困ったときは相談しようキャンペーン

電撃PSはRPGの味方です
GO GO RPG
RPG
GO GO RPG
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
エヴァーグレイス2
ボクと魔王
エムブレムサーガ
アイシア
ルナティックドーン テンペスト
PS・PS2
イラスト／六堂秀哉

より美しい映像で若きユテ

エヴァーグレイスII EVERGRACE

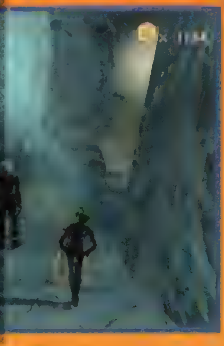
憎しみに生きる若き剣士

ユテラルド

「1」と「2」の主人公。「ストルタ四剣主」の1人で、右手に「クレスト」と呼ばれるあざを持っている。幼い頃、モレアの暗殺者に両親を抹殺され、姉のように慕っていたシャルアミも殺されたと思い込み、モレアを恨んでいる。
(CV：千葉進歩)

STORY

エディンベリーという大陸がある。
そこには太古から「ビリヤナ」と呼ばれる巨木と森があり、不思議な力を宿していると信じられてきた。かつて、この樹を利用し、大陸を制覇したリューベーンという軍事国家が存在したが、多くの謎を残したまま消滅。現在、人々はこの大陸に点在するストルタ、モレア、セクルエ、トレドの4つの村に分かれて暮らしていた。
そんななか、人々から統一国家を望む声があがり始める。村々の代表は話し合い、フォントレールという連合を結成し、統一への第1歩を踏み出す。しかし、「ビリヤナ」の森の伐採を主張するストルタと、森を神聖視するモレアの意見が衝突し、小競り合いへと発展。両者は対立したまま、ストルタの代表であるユテラルドの両親がモレアの暗殺者によって殺されてしまう。このときユテラルドのクレストが暴走し、モレアの暗殺者を全滅。同時に、姉と慕っていたシャルアミも暴走に巻き込んでしまった。この事件を機に、ストルタとモレアは本格的な戦闘に突入。生き残ったユテラルドは、父と仲のよかったセクルエに住むリヤナの父の元へとあずけられる。しかし、彼のモレアへの憎しみは消えず、打倒モレアを胸に剣の修行に没頭するのだった。そんなある日、ユテラルドは剣の修行中、少女が倒れているのを発見する。少女の名は、フィルナ。彼女に過去の記憶はなく、そのままセクルエ村に住むことになる。
やがて一流の剣士へと成長したユテラルドは、ストルタ軍に参加するため、リヤナ、フィルナとともに旅に出る。その道中、1人の不思議な少女と3人は出会うが、彼女をさらおうとする何者かによって「魂の呪縛」という人の生命を結び合わせる術をかけられてしまう。これにより3人1組でしか行動できなくなってしまった彼らは、術を解くため、術をかけた人物を捜すことになるのだった……。



c 2001 From Software,Inc.

ラルドの冒険が綴られる！

「ドレスアップシステム」をはじめとしたオリジナリティあふれるゲームシステムと、幻想的な世界観で彩られたストーリーが好評を博した『エヴァーグレイス』（以下『1』）の続編が登場！　第1報となる今回は、その衝撃の映像とともに、新要素を一挙大公開する!!

PS2 A・RPG エヴァーグレイス2	夏予定	▶フロム・ソフトウェア ▶価格未定 ▶MC2（KB数未定）

天才剣士にしてユテラルドの良き理解者

『エヴァーグレイス』の続編があらゆる面でパワーアップして帰ってくる!!

3DタイプのRPGで定評のあるフロム・ソフトウェアが贈る、アクションRPG第2弾『エヴァーグレイス2』（以下『2』）。今作では、『1』のシステムを踏襲しつつ、リアルタイムバトルでの3人パーティ制を導入！　さらに、イベントのフルボイス化や、グラフィックの大幅な向上など、随所にパワーアップが施されている。今回は、4ページにわたって、その魅力をお伝えしよう！

▲PS2だからこそ可能なグラフィック、よりアクション性が強くなった戦闘など、『EG』は『2』でさらなる飛躍を見せる！

リヤナ

のちのストルタ四剣主で、「2」の主人公の1人。幼い頃からユテラルドとともに育ち、成人後もユテラルドのパートナーとして、ストルタ軍への参加を決意する。剣術の才能は天才的なものを持っているが、優しい性格のため戦うことを嫌う。（CV：保志総一朗）

過去を失った謎の少女

フィルナ

「2」の主人公の1人。倒れていたところをユテラルドに助けられた。それ以来、セクルエ村でユテラルドとリヤナとともに穏やかな日々を過ごす。過去の記憶が一切ないことからくる不安におびえ、それを忘れるためにユテラルドたちと村を出る。（CV：川澄綾子）

Close Up!! さまざまなメディアで展開する『エヴァーグレイス』の世界!!

「2」の物語は、「1」の数年前が舞台となっている（右の「各作品の流れ」を参照）。弊社から好評発売中の小説「エヴァーグレイス クレストを負いし者」は、前作のプロローグであり、「2」の序章になっている。さらに「EG」シリーズのキャラクターデザインをした菅原健氏による、コミックス化も「電撃コミックガオ！」で進行中。それぞれ、フロム・ソフトウェア公認のエピソードを基にしているので「2」をプレイする前に読んでおけば、クレストをはじめとする独特の世界観を持つ「EG」の世界を、より深く理解できるだろう。ゲーム、小説、コミックと幅広いメディアで広がっていく「EG」から目が離せない!!

各作品の流れ

コミック版 ↓ 「2」の
「2」 ↓
小説版 ↓ 数年後
「1」

小説版　「2」のシナリオを担当した高瀬美恵さんが描く四剣主とクレストのドラマ

小説版は『1』のプレストーリーとなっており、ユテラルドが『1』の舞台であるリューベーン帝国へと飛ばされるまでのエピソードが語られる。それにあわせて、ユテラルドの幼少時代や、ストルタ四剣主と呼ばれる、ユテラルド、リヤナ、アルフトアイン、フェルクの4人とクレストのドラマが展開していく。前作をプレイした人も、これからプレイする人にも必読の1作だ！

コミック版　菅原健氏がコミックに初挑戦！

『2』の発売と同時期に「電撃コミックガオ！（メディアワークス発行）」での掲載が予定されているコミック版。作画は『1』と『2』のキャラをデザインした、菅原健氏が担当。『2』の外伝的なストーリーとなること以外は、まだ詳細は明かされていないが、読めば今作がより深く楽しめること間違いなし。

高瀬美恵さん　（たかせみえ）1991年、講談社ホワイトハート「クシアラータの覇王」でデビュー。本作のシナリオを担当する。

菅原健氏　（すがわらけん）（株）フロム・ソフトウェアを経て、現在はフリーランス。『エコーナイト2』などのキャラクターデザインを担当。

『2』でパワーアップした

より美しく、よりリアルに!!

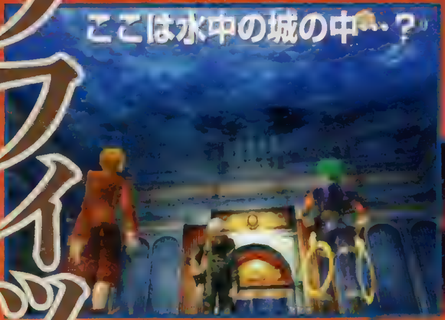
ポイント 1

PS2最高レベルの美麗な画面

グラフィック

「2」ではPS2の性能を前作以上に引き出すことで、臨場感あふれるフィールドの構築に成功している。自然光に照らされた建造物から伸びる影や、キャラが映り込んでいる大理石の床…。圧倒的なリアリティと幻想的な色使いで彩られた美しいグラフィックは、PS2のゲームの中でもトップレベルといっても過言ではない！

▲[illegible]の下には、[illegible]



▲3人の頭上には水面のような天井が見える。どうやらここは、水没した城の中のようだが…？

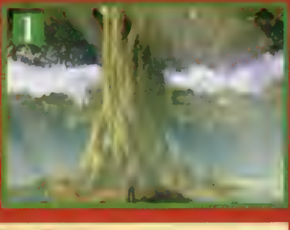
▶黄昏の中、光る草原のような場所でたたずむ3人。ムービーではなく、[illegible]

息をのむ美しさ

『1』と『2』をより深く楽しむための…『EG』用語集

◆ビリヤナの樹

エディンベリー大陸に古くからある巨木。不思議な力を持っていると言われているが、ほとんど成長せず、年に1度だけ「ビリヤナの実」をつけるということ以外、詳細は不明。実のエキスが、結晶化したものが「パルミラ」である。



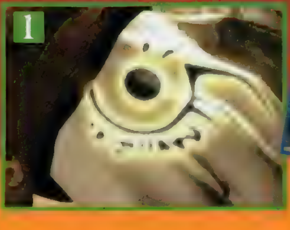
▶『1』では、[illegible]去の時代まで飛ばしてしまう力を見せていたが――

◆パルミラ

ビリヤナの樹に、年に一度なる実のエキスが結晶化したもの。宝石のように美しく、身につけた人間の能力を飛躍的に高める性質を持っている。かつて存在したリューベーン帝国では、「人秘学」という学問を用いて、「ビリヤナの実」から人工的にパルミラを作り出していた。しかし、リューベーンの消滅とともにその技術は失われてしまい、現在では人工的にパルミラを作ることは不可能になっている。そのため、現在のパルミラは非常に価値が高い。

◆クレスト

はるか昔から、ごくわずかな人間に生まれつきある奇妙な形のあざのこと。「クレスト」を持つ人間と、その周囲の人々に必ず不幸なことが起こることから、「呪いの烙印」と呼ばれ忌み嫌われている。[illegible]は人によって異なる。



▶クレストが光るときに、不吉なことが起こる[illegible]

ポイント 3

装飾品を変えながら… キャラの外見をコーディネイト!

ドレスアップシステム

「2」では前作に引き続き「ドレスアップシステム」を採用。これは装備する武器や防具によってキャラの強さが変化するというものだ。ステータスの変化だけでなくキャラの外見も変わるため、着せ替え感覚で装備品の変更を楽しむことが可能。また店の主人による「センス評価」も健在で、評価が高ければアイテムをもらえることもあるとか。

■[illegible]いにすれば、[illegible]

CHECK お笑い系の装備品

ペンギン型の兜やピコピコハンマーなど、「1」でいくつか用意されていた、お笑い系の装備品。これらは左の写真を見る限り「2」でも採用されているのは間違いない。プレイヤーの好みに合わせた、さまざまなコーディネイトを楽しめそうだ。

◀前作よりも[illegible]のだろうか？

[illegible]写真は前作の[illegible]

4つのポイントに注目!!

ポイント2

「1」はたった1人で冒険していたが…

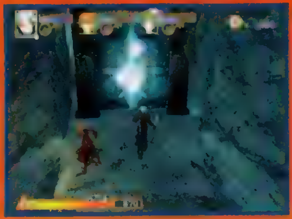
『2』では3人パーティを組める!

3人パーティ制

前作は、ユテラルドとシャルアミのどちらか1人のみが操作可能だった。しかし「2」では、ユテラルド、リヤナ、フィルナの3人パーティを操作して、敵と戦ったりフィールドを探索しながら進んでいくようになった。プレイヤーが1人を動かしている間は、基本的にほかのキャラはCOMが操作。さらに、操作するキャラをいつでも切り替えることが可能なため、使うキャラによる戦略性の違いもありそう?

▲3人のキャラ[illegible]スと戦う!

◀壁の穴から[illegible]群れが! 前[illegible]には なかった敵の[illegible]攻撃がある!?


▶扉は封[illegible]れているようだ。3人で力[illegible]わせないと…

CHECK 戦闘方式はロックオンタイプか?

「1」の攻撃方法は、敵に接近して攻撃するタイプだった。しかし下の「2」の写真を見ると、敵に「TARGET」の文字がついている。ということは攻撃方法が、ダメージを与えたい敵をロックオンしてから攻撃するようになっている可能性が高い。これに関しては、詳細が判明しだいお伝えするので、期待して待っていてほしい。

▶リヤナの攻撃がヒット! COMが操作するキャラに、攻撃対象を指示するためのシステムなのだろうか?

ポイント4

3人での連携攻撃が可能になった 威力絶大な必殺技

パルミラアクション

「パルミラアクション」(以下「PA」)とは、パルミラ製のアクセサリーに設定されている、魔法や必殺技のようなもの。威力は高いが、使うたびに各キャラが持つアクションパワーを消費する(0になると使用不可)ので、使いどきを選ぶ必要がある。「2」の「PA」には連携攻撃の概念が追加されており、攻撃時の戦略性と爽快感がアップしているのだ。

複数の敵に連続ヒット!!

▲「PA」は、物理系や[illegible]種類に分かれている。上[illegible]

◀画面左下に表示されている「SOUL」というゲージの存在が気になる。「PA」以外の特殊攻撃があるのか?

◆災禍の夜(奇跡の朝)

ユテラルドたちがストルタ軍に参加するために、セクルエ村を出る1年ほど前に起きた事件。豊かな土地を手に入れるためビリヤナの森の伐採を主張するストルタ村と、ビリヤナの森を神聖視しているモレア村との争いが、ついに全面戦争に発展しようかというとき、突如、大量の化け物が出現。ストルタ、モレア両軍に襲いかかった。その結果、両軍ともに壊滅的な打撃を受けてしまい、2つの村の争いはなかば強制的に休戦状態になる。この事件をストルタ側では「災禍の夜」と呼び、モレア側では「奇跡の朝」と呼ぶようになった。事件発生後、人々の間で化け物のことをいつからか「異形」と呼ぶようになり、大量の異形を少女が率いていたという噂が流れた。だが、真相はいまだに不明である。

◆消滅帝国リューベーン

エディンベリー大陸にかつて存在した国の1つ。あるとき「クレスト」の力に関心をいだいた国の指導者は、呪術師・バグラゲラに研究を命じる。これにより「人秘学」が発展し、研究のすえ強力な力を持つ装備「パルミラ武具」の開発に成功。リューベーンはこれを利用して、史上最大の軍事国家へと成長した。しかし、あるときを境に帝国は完全に消滅。その原因はまったくの謎に包まれている。

▶「1」の「人秘学研究所」。[illegible]

◆人秘学

リューベーン帝国の呪術師・バグラゲラによって確立された学問で、彼が所長を務めていた「人秘学研究所」を中心に発展した。同所では「ビリヤナの実」から抽出したエキスを結晶化させ、「パルミラ」を人工的に作り出すことに成功。さらに「パルミラ」を原材料に強力な装備である「パルミラ武具」を開発し、帝国の発展に大きく貢献した。だが、リューベーン消滅後、一切の研究記録は失われたままになっている。

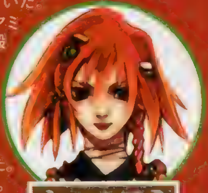
バグラゲラ

◆ストルタ四剣主

ストルタ軍に参加していた4人の剣士(ユテラルド、リヤナ、フェルク、アルフトアイン)の呼び名。もともとはフェルクが勝手に呼んでいた名称だが、4人の活躍がめざましかったことから、いつしかモレア側からも恐怖の対象として呼ばれるようになった。ちなみにフェルクとアルフトアインは、小説版でその姿を見ることができる。

◆シャルアミ

前作の主人公の1人。ユテラルドの家の近所に住んでおり、幼いユテラルドを弟のように思っていた。非常に優しい性格の持ち主で、「クレスト」を持っていたがために冷たい目で見られていたユテラルドを、暖かく見守っていた。ユテラルドはシャルアミがモレアの暗殺者に殺されたと思っているが、彼の両親が殺害されたときに「クレスト」が暴走。それに巻き込まれてリューベーンに飛ばされた。「2」には登場しない。


シャルアミ

発売直前!

PS2 RPG ボクと魔王
3/15 ▶SCE ▶¥5,800 ▶MC2（150KB）

いよいよ発売が直前に迫ったPS2で期待のRPG『ボクと魔王』。発売に先駆けて、序盤のストーリー展開を中心に紹介していくぞ！

ボク and と魔 king 王™
ボ・ク=me Satan

序盤、第3章までのゲーム展開がわかる ストーリーポイントガイド

主人公の影に乗り移った「魔王スタン」が、笑いを誘うセリフを振りまきながらニセ魔王討伐の旅へ出る、コミカルタッチなRPG『ボクと魔王』。発売直前となった今号では、プレイ前に覚えておきたいシステム解説と1章～3章までのストーリーを紹介。要所に攻略情報を織りまぜながらこのゲームの魅力をお伝えしていくぞ。魔王スタンを筆頭に、女勇者ロザリーや変人（？）学者キスリングといったパーティキャラクターの活躍が見どころだ。

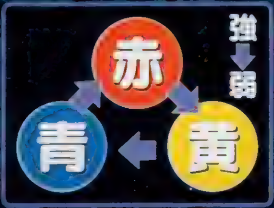
◀緊張感に欠けるスタンのセリフが最高に笑える！

プレイする前に知っておきたい SYSTEMガイド

ここでは『ボクと魔王』ならではの基本システムについて紹介！　プレイするうえで知っておくと役立つので、購入前に予習しておこう。

SYSTEM① 分類色について

敵味方問わず、このゲームに登場するキャラクターには分類色という色が付いていて、その色によって強弱（相性）が設定されている。



敵味方全員に分類色がある

◀赤は黄に、黄は青に、青は赤に対して強いのだ。この法則を覚えておけば戦闘が楽になるぞ。

分類色は相性!

◀ロザリーをはじめ仲間キャラにはそれぞれ色が設定されているが、主人公には色がない（透明）。

SYSTEM② 同時攻撃(クイックアップ)

リアルタイムバトルでは、時間差を使った「同時攻撃」をすることで、より大きなダメージを敵に与えることができるぞ。

同時攻撃の一例

ステップ1・タイキ

◀戦闘中、同時攻撃させたいキャラの順番が回ってきたら「マモル」→「タイキ」を選んで、攻撃態勢のまま待機させよう。

ステップ2・同時攻撃発動

◀待機キャラがいる状態で他のキャラが「トウジ」を選んで攻撃すると同時攻撃発動。最大3人でも攻撃できるぞ。

SYSTEM③ スペシャル技(LP)

スペシャル技はキャラクター固有の特殊技で、パーティで共有しているLPを消費して使う。ボス戦はスペシャル技を使わないとチョット厳しいぞ。

パーティで共有

◀LPはキャラごとではなくパーティで共有している。これがなくなると技が使えない。

▶スペシャル技は「ここぞ！」という場面で使うのが効果的だ。

逃げるときにも…

◀敵から逃げるときもわずかだがLPを消費してしまう。その代わり比較的逃げやすいぞ。

©2001 Sony Computer Entertainment Inc.

STORYガイド

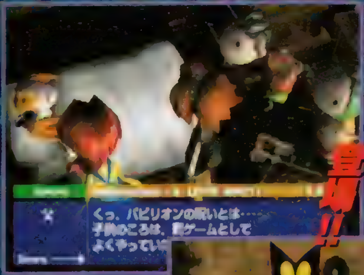
ストーリーガイド

いよいよ主人公とスタンの壮大な冒険が始まる！　スタンの登場から冒険への旅立ち、次々と騒動に巻き込まれていくキャラクターの面々をストーリーガイドと題して紹介していくぞ。ゲームを始める前に目を通せば、序盤のプレイが楽になること間違いなし！

第1章「ボクと魔王が地下室で」

ストーリーダイジェスト

平和な一家に騒動を巻き起こす種……それは主人公の父が拾ってきた怪しい壺。この壺は、主人公の妹「アニー」がオバケに襲われて病気になってしまったため復活の儀式にかけられ、魔王スタンがよみがえる元となったのだ。こうして主人公とスタンの妙なコンビが生まれ物語が進展していく。手始めに、近所の村テネルを恐怖のどん底へ陥れようと企んだスタンだが、教会の地下室でオバケを退治してしまったため、村人に感謝されてしまうのだった。



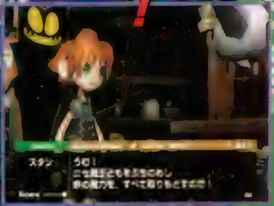
魔王スタン登場!!

▶壺の中から魔王と名乗るスタンが登場し主人公に取りつく。

▲オバケに襲われ病気になったアニー。助けるために壺を…。

ニセ魔王だと!

▲村人から情報を聞いていると、ニセ魔王の存在が明らかに。



▶魔王は自分ひとり！　憤慨したスタンはニセ魔王退治を決意。

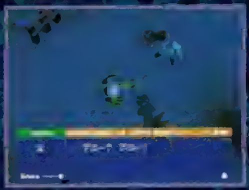
テネル村を中心に物語が進んでいくぞ!!

STEP① パンのおつかい～アニーがオバケに襲われる…

物語は、主人公が母から「パンのおつかい」を頼まれるところから始まる。ここでテネル村の位置と建物をチェックしておけば今後の冒険がはかどるぞ。パンを受け取ったら一度帰宅して「サーカスを観に行く」イベントを発生させよう。すると、サーカス帰りにアニーがオバケに襲われるシーンに出くわすぞ！

パン屋の店内にて…

◀パンを受け取るイベントは、テネル村の位置を知るのにもってこい！　村人との会話も忘れずに。



サーカスからの帰り道

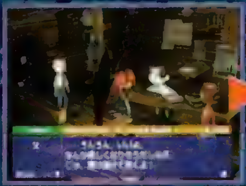
◀サーカスの団長と話してから帰宅の途につくと、途中でオバケに襲われるアニーに遭遇する。

STEP② 「スタン登場」～「教会の地下室へ」

倒れたアニーを助けるため、怪しい壺の封印を解く父。すると魔王スタンが登場し、主人公の影に取りついてしまう。さっそくスタンはテネル村を征服しようと企むが……。

全員に話しかけよう!

◀テネル村を恐怖のどん底へ陥れようと企むスタン。



役場へ行ってからいざ!教会へ…

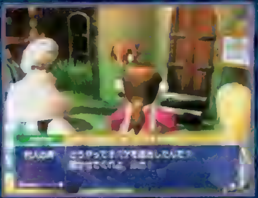
◀役場で教会の鍵を開けてもらってから教会へ突入！　地下室へ行くと……!?

STEP③ オバケとバトル!!～ニセ魔王のウワサ…

教会の地下にはオバケがいて、意志の疎通がとれずにバトルへ突入！　さっさと倒して教会を出る主人公とスタン。しかし、村人に「ニセ魔王」の話を聞かされ……。

V.S.いたずらゴースト

◀元気なカエル2体といたずらゴースト1体との戦い。軽く勝てるはずだ。



▲ゴーストを退治して感謝される主人公。こんなハズでは……。

魔王マップを入手せよ!

◀ニセ魔王の所在がわかるアイテムを入手。

STEP④ ニセ魔王討伐の旅へ!

ニセ魔王の存在を知ったスタンは、自分が真の魔王であることを誇示するためにニセ魔王討伐の旅へ出ることを決意！　もはやスタンの子分である主人公は、従うままに旅立つハメとなる……。

◀主人公を見送る家族。行く末は不安でいっぱい。

旅立ちに備えて…

これからの戦いに備え、テネル村のアイテムショップで回復アイテムを買っておこう。木の実は多めに購入！

テネル村ショップ情報

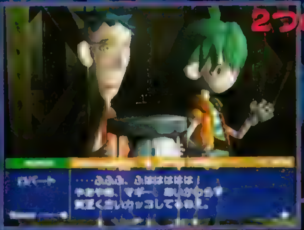
アイテム名	価格	効果
木の実	10	HPを50回復する
元気の花	150	戦闘不能を解除する
浄化の石	10	毒状態を解除する
導きのジュエル	100	ダンジョンから脱出する

第2章「ボクと魔王とピンクの勇者」

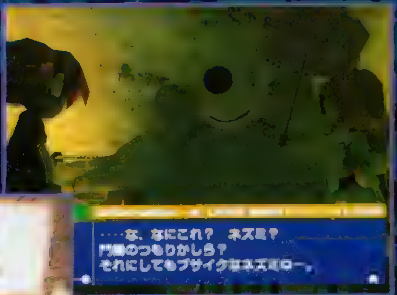
ストーリーダイジェスト

ニセ魔王退治の旅へ出た主人公とスタンは魔王マップに従い「マドリルの町」へ向かう。その途中、オバケに遭遇した主人公を危機一髪のところで助けてくれる女勇者と会ったり、怪しい学者と遭うなど前途多難な旅立ちだが、何とかマドリルの町へ到着。しかし、この住人は2つのグループに分かれて対立し、思うようにニセ魔王の情報を聞き出せない。それでも何とか「下水道魔王」と対峙することになるが……。

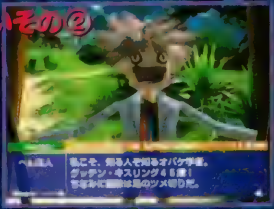
出会いその①
◀日傘を差した女勇者が突如助けに入る！



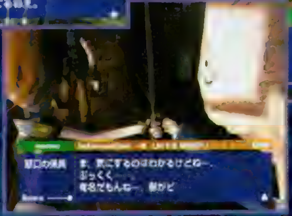
2つの団
◀2つの集団に分かれいがみ合う住人たち！



ニセ魔王（？）その①
▲ニセ魔王である大きなネズミとのバトル！　ロザリーも加わり、同時攻撃が可能になるぞ。



出会いその②
▶見るからに怪しい学者。あとで仲間になる。



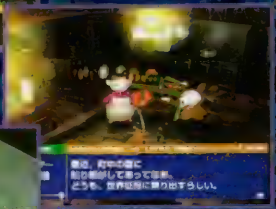
ロザリーの秘密!?
▶女勇者が日傘を差しているワケは……なんと！　アニーと同じピンクの……!?

悲運の女勇者ロザリーとニセ魔王登場！

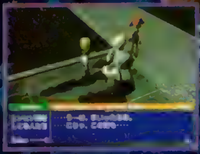
STEP① マドリルの町～ニセ魔王の噂

マドリルの町で真っ先に耳にする情報は「下水道魔王」と名乗るニセ魔王の存在。どうやら下水道に住みついているらしいが、そこへ行く手段がわからない。はたして下水道の入口は…？

歯車の町マドリル
◀マドリルに着いた主人公。スタンはいつもの調子だが……。



ニセの魔王がこの町に!?



◀▲情報収集をしていると下水道魔王の話題が！　しかし町民は歯切れが悪い。

STEP② 情けない女勇者…

主人公たちとは別に魔王について情報を集めている人間がいる。ロザリーという日傘を差した女勇者だ。彼女はすごい剣幕で魔王の所在を突きとめようと町を右往左往。それもそのはず。彼女の影は……。

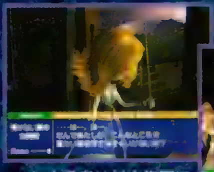
すべて訳あり…
◀並々ならぬ執念を感じさせる女勇者の行動力！

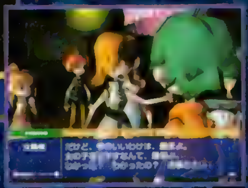
影がピンク!?
▶それもうなずける！　彼女の影はピンク色!?

STEP③ マダラネコ団とヒゲモグラ団

1階の住民（マダラネコ団）と2階の住民（ヒゲモグラ団）の対立で、下水道へたどり着けない主人公と女勇者。そこで、それぞれの団の新入りとなって話を進めようとする主人公と女勇者だが!?

1階と2階の住人は仲が悪いらしい……
◀マダラネコ団とヒゲモグラ団は犬猿の仲らしい。ここはひとつ、どちらかの味方となるしか！





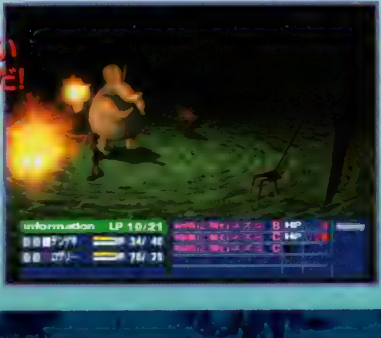
ロザリー愛の鉄拳！

▲▶女勇者は対立集団に入っていた。彼女なりに苦心しているみたい。

第1章～第3章までの出現モンスターデータ公開！

ここでは、3章までのフィールドやダンジョンで登場するモンスターについてくわしいデータを公開していくぞ。出現パーティの組み合わせは決まっているので、表を参考にすれば対処しやすいはずだ。

分類色も見逃せないポイントだ！



▶P.92で紹介した分類色の相性を考慮して戦えば、効率的な戦果が期待できる。とくにボス戦で有効だ。

ウィルクの森

出現パーティ
元気なカエル×2・いたずらゴースト
軽やかなウサギ
気弱なニワトリ
人喰いタマネギ×3
元気なカエル×2
石頭のサイ
元気なカエル・軽やかなウサギ
気弱なニワトリ×2
野生のウシ
人喰いタマネギ×5
いたずらゴースト

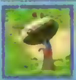
モンスターリストの見方

①はモンスターの画像、②は分類色（■）とモンスター名、③はHP、④は特技、⑤は特徴についてデータを載せてあります。

■いたずらゴースト 2
HP：13 3
特技：なし 4
特長：連続攻撃が得意 5

■いたずらゴースト
HP：13
特技：なし
特徴：連続攻撃が得意

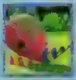
■気弱なニワトリ
HP：6
特技：逃げる
特徴：とくになし



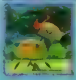
■軽やかなウサギ
HP：5
特技：なし
特徴：かわいい!?

■元気なカエル
HP：2
特技：オフェール
特徴：弱いが集団だとやっかい！

■人喰いタマネギ
HP：1
特技：なし
特徴：最弱。ただし集団だと強い



■石頭のサイ
HP：3
特技：なし
特徴：一撃で倒せるほど弱い



■野生のウシ
HP：14
特技：なし
特徴：攻撃力が高い

マドリルの町ショップ情報

マドリルのショップでは、初めて武器と防具が登場する。「ありふれた剣」と「こざっぱりした服」は必ず購入しよう。木の実も10個はストックしておきたい。

▲ショップは町の1階にあるが、少々場所がわかりにくい。

アイテム名	価格	効果
ありふれた剣	40	攻撃力+10
こざっぱりした服	30	防御力+1
木の実	10	HPを50回復する
元気の花	150	戦闘不能を解除する
浄化の石	10	毒状態を解除する
中流のお札	100	金欠の呪いを解除する
覚醒の石	50	眠り状態を解除する
導きのジュエル	100	ダンジョンから脱出する

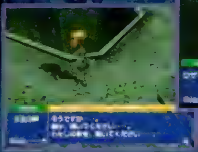
STEP④ 下水道魔王退治～ロザリーの企み

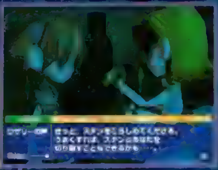
2つの団があるイベントで和解し、下水道魔王のアジトへ突入した主人公とロザリー。軽く下水道魔王を倒した2人だが、ここでロザリーの企みが！

V.S.下水道魔王

◀正体は巨大化したネズミだった！ ロザリーとの同時攻撃技を駆使すれば、下水道魔王は簡単に倒せるぞ。

▼下水道魔王を倒すと町の2階へ行ける。





◀隙を狙ってスタンを懲らしめる作戦！

ロザリーの作戦…

物語はまだまだ続く…

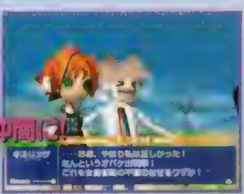
第3章「ボクと魔王とワガママ娘」

ストーリーダイジェスト

マドリルのニセ魔王を退治した主人公たちは、魔王マップが示す次の町「リシェロ」へ向かう。マドリルを出た途端、待ち構えていたようにキスリングが仲間に入る。そしてその頃、マルレイン王女はリシェロを訪れていた…。

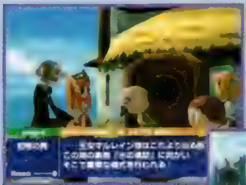
アイドル歌手「リンダ」

◀マドリルを出る前にリンダと会話をしておこう。2階にいるぞ。



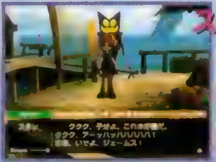
キスリングがムリヤリ仲間に!!

▶ロザリーの不運度に感銘を受けたキスリングが仲間に入るぞ！



リシェロの町でマルレイン王女一行に遭遇！

▲▶マルレイン王女の一行に出会うも、水の遺跡へ行くとかでロクに会話もできなかったロザリー。あぁ、こらしめ作戦が



スタンやる気まんまん

◀新たな邪悪作戦を思いついたスタン。マルレイン危うし。

またもやニセ魔王？

▶そんな矢先、水泡魔王と名乗る「へんなの」が登場！

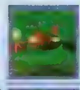
「王女にいろいろして世界を思うがまま計画」実行か!?

スタンの邪悪な計画とは、マルレイン王女を操って自分の思うがままに動かし、世界を征服しようという姑息な手段だった。さすがスタン！ 思いつくことが情けない。とにかく王女が囚われている水の遺跡へ行くことになったが、王女をさらった張本人の水泡魔王も王女のワガママっぷりに手を焼いていたという情けなさ。情けないついでに水泡魔王を倒して王女に取りつこうとしたスタンだが、不思議な力にはじき返されてしまう。

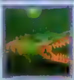
…スタンの野望は続く！

下水道

出現パーティ
盗賊ネズミ×5
すばやいコウモリ×3
老いたトレント
元気なカエル×3 人喰いたまねぎ 頑強なゴーレム×2
鋼鉄なヨロイ×4 ゆらめくコンブ×3
毒気を放つキノコ×5
盗賊ネズミ×7
捨てられたワニ×2 すばやいコウモリ
老いたトレント×2
珍しいコンブ
物陰に潜むネズミ×4 下水道魔王



■すばやいコウモリ
HP：66
特技：バラック・ブラデク
特徴：バラック後の攻撃に注意



■捨てられたワニ
HP：128
特技：なし
特徴：防御力が高い

■珍しいコンブ
HP：3
特技：百盗み
特徴：物理攻撃があたりにくい

■盗賊ネズミ
HP：52
特技：百盗み・ドクロラ
特徴：集団で現れる

■老いたトレント
HP：172
特技：なし
特徴：少し攻撃力が高め

■下水道魔王
HP：210
特技：なし
特徴：HPと防御力が高く苦戦必至

ルミール平原

出現パーティ
こざかしいカラス×3
物陰に潜むネズミ×6
元気なカエル×10
草原を守るゾウ×2 物陰に潜むネズミ×4
こざかしいカラス 歩き出したカカシ 気の荒いヤギ
年若いトレント
こざかしいカラス×4 歩き出したカカシ
元気なカエル×3 年若いトレント

■こざかしいカラス
HP：27
特技：なし
特徴：集中攻撃が得意

■気の荒いヤギ
HP：27
特技：金欠の呪い
特徴：呪い攻撃をしてくる

■草原を守るゾウ
HP：32
特技：なし
特徴：少し攻撃力が高め

■年若いトレント
HP：115
特技：なし
特徴：HPが高い。同時攻撃で倒そう

■物陰に潜むネズミ
HP：9
特技：ドクラ
特徴：毒攻撃をしてくる

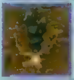
■歩き出したカカシ
HP：52
特技：ネロス
特徴：眠り攻撃をしてくる

水の神殿

出現パーティー
元気なカエル×3 年若いトレント
一人前のカエル×4
はしっこい魚×3
ゆらめくコンブ×4 草原を守るゾウ×2
元気なカエル×3 一人前のカエル×4
はしっこい魚×5
のんびり屋のカバ×2 歩き出したカカシ
元気なカエル×4 のんびり屋のカバ×2
青のツボ
情け深いカニ×4 水泡魔王

■のんびり屋のカバ
HP：75
特技：なし
特徴：攻撃力が少し高い

■はしっこい魚
HP：25
特技：百盗み
特徴：スーケルを盗んで逃げる



■ゆらめくコンブ
HP：16
特技：イエロ
特徴：物理攻撃がヒットしにくい

■一人前のカエル
HP：30
特技：逃げる
特徴：ほかのカエルよりも強い

■青のツボ
HP：95
特技：ブルー
特徴：全体攻撃。3人同時攻撃で応戦！

■水泡魔王
HP：333
特技：ブルー
特徴：ブルーを連発してくる

そのほかの敵……頑強なゴーレム（黄）：スペシャルに注意。鋼鉄なヨロイ（赤）：防御力が高い。毒気を放つキノコ（赤）：毒に注意。情け深いカニ（黄）：HPが少ないと回復する。

ゲーム序盤のバトルをキャッチ!!

システムや登場キャラの関係も明らかに!!

主人公のリュナンはいかにして戦いを進めて行くのか、そして行く手を阻む敵勢力とは……？ 今回は6ページにわたってそれらの部分を徹底紹介！ さらに体験版の情報もバッチリお伝えしよう。

PS S・RPG エムブレムサーガ	5/24	▶エンターブレイン
		▶¥6,800
		▶MC（ブロック数未定）

▶本編が発売されるまでは、この体験版をプレイして基礎知識を養っておこう！

数々の新事実を残さず公開!!

さまざまな登場人物たちが織りなすドラマチックなシナリオ展開や、巧みな戦術が要求される戦闘システムなど、魅力的な要素を満載したS・RPG『エムブレムサーガ』。今回は4月19日から配付される体験版をもとに、ゲーム序盤のストーリーと戦いを完全紹介！ さらに今後のストーリーに深く関わってくる勢力と、それらに属するキャラや、新たに入手したシステム関連の情報も公開していこう！

～本編に先がけて体験版が登場!!～

気になる内容をチェック!!

ゲームの発売が5月24日に延びてしまったのはとても残念なことだが、いつまでもガッカリしている場合じゃない！ なんと製品版に先がけて、体験版が4月19日に予約特典として配布されることになったのだ。この体験版には、ゲーム序盤の戦いが楽しめるストーリーモードと、対人戦も可能な対戦モードの2つが収録されている。製品版が発売されるまで、こちらをたっぷり遊んでおこう。

ストーリーモード

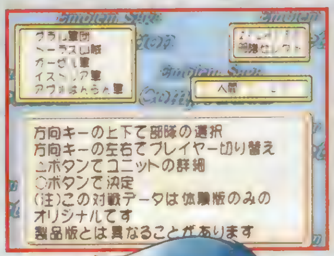
タイトル画面で"GAME START"を選んで始めると、ゲーム本編がスタート。ここではプロローグからMAP3までの戦いが楽しめるようになっている。ゲーム序盤のストーリーと戦闘を存分に楽しんじゃおう。

◀イベントなども本編と同様に楽しめる。

対戦モード

製品版の対戦はストーリーモードのセーブデータを使って行うのだが、体験版ではあらかじめ収録されているデータを使うことになる。これらのデータは体験版だけのもの！ 敵勢力を選んで戦うこともできるのだ。

◀戦場マップは全7種類から選べる。



◀軍勢は10種類。選んだマップや軍勢で難易度が変化する。対戦相手も対人か対COMかを選択できるのだ。

【入手方法】

<その①>4月19日までに『エムブレムサーガ』を予約すると、予約した販売店で4月19日から体験版『エムブレムサーガ　プレリュード』を受け取ることができるぞ。この体験版は、製品版にはない要素も収録されているので、ぜひとも手に入れて体験してほしい。ただし、枚数に限りがあるので予約するならお店に急ごう！ また、予約するときには体験版がもらえるかどうか販売店で必ず確認すること。<その②>4月20日に発売される電撃プレイステーションD43に、なんと体験版『エムブレムサーガ　プレリュード』のストーリーモードが収録されることが決定！ お店で入手できなかった人は、こちらのチャンスでゲットしよう。

リュナンたちの戦いをいち早く体験!!

©2001 ENTERBRAIN Inc. ©2001 Tirnanog

プロローグからMAP3「遭遇戦」までの流れを徹底追跡!!

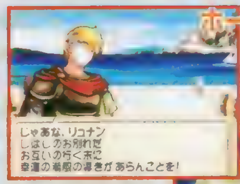
体験版『エムブレムサーガ プレリュード』のストーリーモードでは、MAP1「ウエルト上陸」からMAP3「遭遇戦」までの戦いが楽しめる。そこで今回は、各マップで展開するエピソードを紹介していくと同時に、戦闘のポイントやイベントの発生条件などを解説。これを参考に隅々まで遊び尽くそう！

プロローグ～MAP1「ウエルト上陸」 リュナンの長き戦いがスタート！

波乱に満ちたリュナン公子の戦いは、ウエルト王国に上陸するところから始まる。そもそもリュナンがこの地を訪れたのは、ゾーア帝国に対抗するための新しい兵を募るため。帝国の攻撃によって祖国ラゼリアを追われ、落ち延びたグラナダの砦も陥落してしまった今、ウエルトに協力を要請する以外に道はなかったのだ。グラナダ私掠艦隊の棟梁であり、親友のホームズと窮地を脱したリュナンは、海路を進みウエルトに上陸するのだった……。

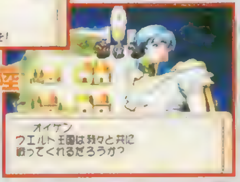
▶リーベリア大陸の南に位置するウエルト王国に到着する。

ホームズとの別れ



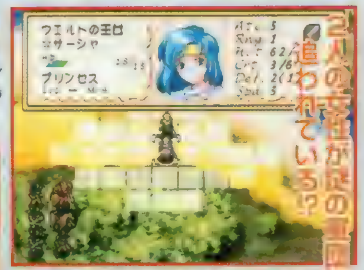
◀ウエルトに到着すると、ホームズはウエルトの北にあるイスラ島へと旅立っていく。

ソラの港に上陸



▶ウエルトの海の玄関口であるソラの港に上陸したリュナンたち。まずは情報収集！

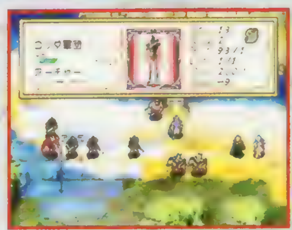
2人の女性が謎の軍団に追われている!?



▲謎の軍団に追われている2人の女性たちと遭遇！ 女性たちを守るため戦うことに……。

◆コッダ軍団と激突!!

まずはウエルト王国の内情を探るため、ソラの港町で情報収集を始めるリュナンたち。だがそこでウエルトの王女サーシャと、近衛騎士のケイトに出会う。2人から事情を聞いてみると、ウエルトの宰相コッダの軍勢に追われているということが判明！ リュナンは2人を守るため剣を取った。


◀騎兵、槍兵、弓兵で編成されているルースの部隊と激突！

◆サーシャ＆ケイトと合流し、ヴェルジェへ…

敵部隊を退けたリュナンは、サーシャからウエルトが内乱状態にあることと、彼女たちがヴェルジェのマーロン伯爵に救援を要請しに行く途中だったことを知る。リュナンはサーシャを護衛しつつ、一路ヴェルジェに向かう。

▲ウエルトの宰相コッダは、国王に代わって王国を支配しようとしているらしい。

◀2人を仲間に加え、リュナンたちはヴェルジェに向かう。

ポイント攻略

①すべての民家を訪問しておこう！

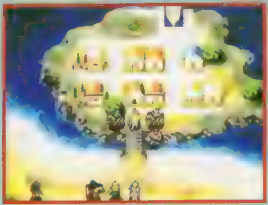
港町にある民家を訪ねると"てつの剣"や"やくそう"といった戦いに役立つアイテムが入手可能。そのほか武器屋や道具屋、さらに水兵訓練所もあるぞ。水兵訓練所では"海の戦士"のスキルを修得できるので訪ねてみよう。

▲民家を訪ねると、情報が聞けると同時にアイテムを入手できるのだ。

▼青い屋根の建物が水兵訓練所だ。スキルはリュナンが修得するのがベストだ。

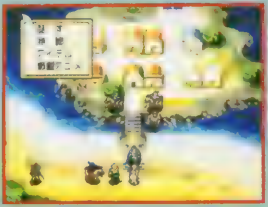
②跳ね橋は5ターン目に下りる

南側にある跳ね橋は5ターン目の開始時にならないと下りないため、それまでは先に進むことはできない。まず最初の4ターンは情報収集をメインに行おう。


◀5ターン目の開始時になると跳ね橋は自動的に下りる。

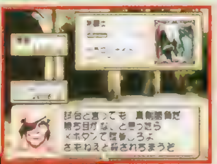
③リュナンとサーシャを隣接

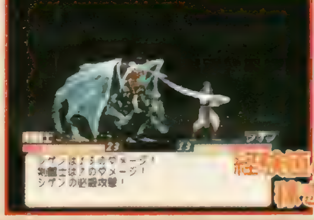
2人を隣接させると"話す"コマンドが出現し、これを実行するとイベントが発生する。イベントを発生させないとサーシャとケイトを操作できないので注意。


◀跳ね橋が下りたら、すぐに2人を隣接させること。

SYSTEM CHECK!① 闘技場

特定の町にある"闘技場"という施設を訪れると、剣闘士との1対1のバトルが展開する。この戦いに勝つと、経験値とお金が入手できるぞ。ただし戦いに負けると、そのキャラは死亡してしまうので（負けそうになったら×ボタンで降伏が可能）要注意！
※体験版にはこの闘技場は収録されていません。



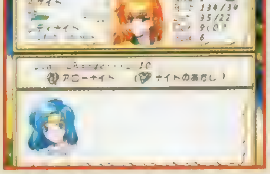

◀▲戦うには参加費が必要。対戦相手はキャラのレベルなどによって自動的に決定される。

経験値とお金を稼ぎまくれ!

SYSTEM CHECK!② 支援効果

恋人や親友、さらに主従関係など親密な関係にあるキャラを隣接させて戦闘を行うと、支援効果を得ることができる。支援効果を利用すると、回避率や必殺攻撃の発生率などが上昇するため、戦闘を有利に進めることができるのだ。支援効果が得られるキャラを把握し、意識的に隣接させながら戦っていくと、戦闘結果に大きな差が出てくるぞ！

◀▼それらのキャラを隣接させて戦闘を行うと、パラメータが上昇

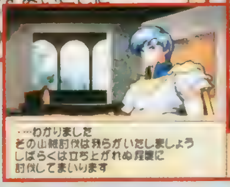

▲支援効果が得られるキャラは、ステータス画面で確認することができる。

恋人や親友の効果で戦いが有利に展開!

ヴェルジェ～MAP2「山賊討伐」トーラス村を山賊から守れ!

ヴェルジェに着いたリュナンたちは領主のマーロン伯爵と会い、帝国に対抗するための兵を募りに来たことを伝える。だがウエルトは内乱の最中。しかも領地にあるトーラス村を山賊の手から守る義務があるため、兵を割くことはできないと伝えられる。ならばということでリュナンたちは、山賊討伐を申し出るのだった。

▲コッダとのにらみ合いが続いているため、後方の山賊団が暴れ始めたという。



▶コッダをたたくため、まずは山賊討伐に向かうことに。

▲トーラス村に山賊が移動し始めた。リュナン軍も出陣!

◆ヴェルジェで新しい仲間たちと対面

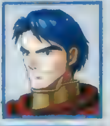
ヴェルジェでの会話イベントのあと、マーロンの次男であるラフィンと長女のエステルが仲間に加わる。2人とも馬を操る騎兵なので、大きな戦力となってくれるだろう。そのほかにもルカ、エゼキエル、ナロン、リーら、4人の兵士たちとも対面することになるぞ。新しい仲間が加わったら、各キャラのステータスや装備品をしっかりチェックしておくこと!

▲マーロン伯爵から4人の兵士たちが紹介される。

ルカ(クラス/ハンター)

弓を使いこなす新米ハンター。序盤では数少ない弓系の兵士なので、重宝するだろう。

エゼキエル(クラス/アクスナイト)

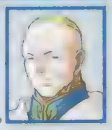


斧を使った攻撃が得意な体力自慢の男性。"壁"としての役割もはたしてくれそうだ。

ナロン(クラス/ルークナイト)

軍に入ったばかりの少年。即戦力としては不十分だが、将来的には期待できるかも!?

リー(クラス/しさい)

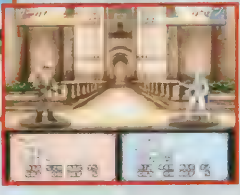


火、雷、風の魔法と杖を使いこなす高位の司祭。ただし老齢ゆえ大きな成長は望めない。

◆トーラス村を狙う山賊たちを撃退!!

▲ヴェルジェで仲間に加わったラフィン。トーラス山賊について詳しいようだ。

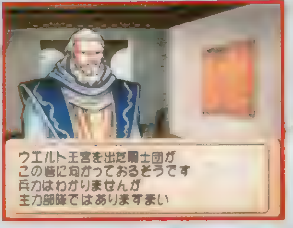
▼山賊団の頭目はヤーザム。まずは村を守り、それから山賊団のアジトへと進撃していこう。



トーラス村の近くまできたリュナンたちは、村の近くに山賊たちの姿を発見! 攻撃を開始する。この戦いではジュリア、バーツ、エンテ、プラムの4人が仲間に。会話イベントを残さずチェックしよう。

◆再びヴェルジェに戻るが……

山賊団を討伐して戻ったリュナンたちは、マーロンからコッダ軍の動きを知らされる。どうやらコッダ軍は、王女サーシャをかくまっているマーロンを反逆者として討伐するため動き出したようだ。これを聞いたリュナンたちも、反撃に出るべくヴェルジェを出撃するのだった。



◀ウエルト王宮を出発した騎士団がここに!? 防御でなく攻撃に転じるため出撃することに!

ポイント攻略

①ジュリアを使って先鋒部隊を攻撃!

山賊の侵入を許すと民家が破壊されてしまい、村人から情報やアイテムが手に入らなくなってしまう。まずは村から最も近い場所にいるジュリアを使って山賊の先鋒部隊を足止め。その間にラフィンやエステルらの騎兵部隊をすみやかに移動させ、村の防御をガッチリ固めよう。

◀村を守るにはジュリアの活躍が不可欠! 近づいてくる敵を順番に撃破だ。

②民家にバーツとエンテを向かわせよう!

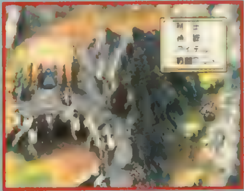
会話イベントは、リュナンとエンテ、リュナンとジュリア、バーツとプラムの間で発生。そしてバーツが長老の家に行くと"きんかのふくろ"、エンテが行くと"いやしのかじつ"。バーツが実家に行くと"ポールアクス"を入手、エンテが行くとプラムが仲間に。

▲トーラス村の右下にあるのがバーツの実家。その左が長老の家だ。

◀プラムを仲間にすると、バーツとの間で会話イベントが発生する。

③頭目のヤーザムを倒したら……

このマップでは敵を全滅させたり、頭目のヤーザムを倒しただけではクリアにならない。クリアするには、ヤーザムがいた山賊のアジトにリュナンを移動させ"制圧"のコマンドを実行しなければならないぞ。こんなケースもあるので覚えておこう。

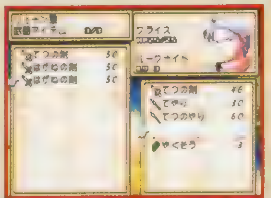


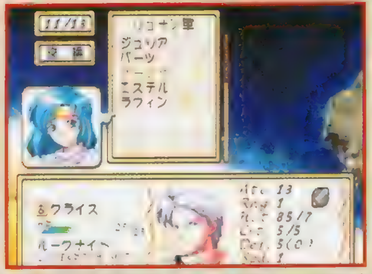
◀ヤーザムがいた山賊のアジトにリュナンを移動させ"制圧"を選べばクリアだ。

SYSTEM CHECK!③ アイテム&編成

戦闘に出撃できる味方の人数はマップごとに決まっている。そのため仲間が増えてきたとき、新しい仲間を出撃させたいと思ったら、味方キャラの編成を行わなければならない。キャラや所持アイテムの編成はワールドマップと戦闘の直前に実行できる。誰が出撃するかは、編成時のキャラの並び順で決まるので、出撃させたいキャラの順番を変えておこう。

▼武器やアイテムを購入したら、編成時にキャラに持たせておくこと。





▲出撃できる仲間は黒い文字、出撃できない仲間は白い文字で表示される。編成を行い順番を変えよう。

アイテム購入のタイミング

武器やアイテムは、ワールドマップで店のあるエリアに移動するか、戦闘マップで店に行くかの2つの方法で購入できる。戦闘マップで店に行くのはあくまでも緊急時! 普段はワールドマップで買い物をすませておくのが安全だ。

▲ワールドマップでならゆっくりと買い物ができる。

トーラス村～MAP3「遭遇戦」ソラの港で再び戦場に！

▶エリッツの率いる騎兵軍団は、マップ西側から現れる。近づかれる前に陣形を整えよう。

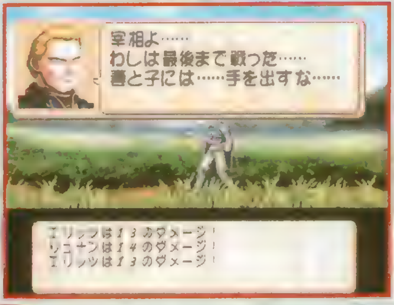
マーロン伯爵を討伐するため、ウエルト王宮を出撃したコッダの騎士団。一方、リュナンの軍勢もコッダの手からウエルト王宮を奪還しようとヴェルジェを出発した。そして2つの軍勢は、ソラの港町付近で遭遇する！ MAP3での戦いをスタートさせる前に、必ず出撃メンバーの編成を行っておくこと。これを怠ると主要メンバーが戦闘に参加できず、思わぬ苦戦を強いられるぞ。

▲プラムとバーツがいると、ここでも会話イベントが発生するぞ。

◆進撃してきたコッダ軍団と遭遇

コッダ配下のエリッツは、槍や弓を使う9人の騎兵を率いてリュナン軍に戦いを挑んでくる。ウエルトの王宮内でもコッダの動向に疑いを持つものが増えているというのに、なぜいまだにコッダに味方しているのだろうか……？ このMAP3に登場する敵はすべて騎兵属性なので、機動力と攻撃力が高い。油断しないように！

◀スキがあると回り込んでくる。防御態勢を維持しながら反撃。



▶エリッツを撃破！ だが倒れる直前にこんなセリフを残す。やはり何かわけが……。

◆ホームズ隊のナルサス登場!!

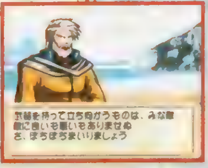
ソラの港町の一番右下の建物にリュナンを向かわせると、ホームズ隊のメンバーの1人、ナルサスとの会話イベントが発生する。それにしても、なぜこんな場所にいるのか？

▶リュナンはナルサスに、王宮を偵察してくるように頼む。

◆そして戦いは続く…

エリッツを撃破してマップをクリアすると、その後の会話イベントでコッダの非情な行いが明らかになる。そして、いよいよウエルト解放に向けての戦いが始まるのだが……、残念ながら体験版では、ここまで。今後の展開に乞うご期待!!

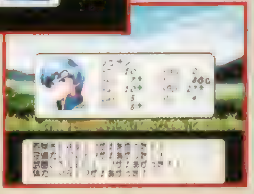
▲コッダの悪逆ぶりが、ついに明かされる！


▶マイペースなオイゲン。今後の言動も楽しみ。

SYSTEM CHECK!④ レベルアップ&クラスチェンジ

レベルアップやクラスチェンジに関する情報も入手したぞ。まずはレベルアップについて。レベルは、経験値が100になると1つアップする。経験値は敵を攻撃したり倒すことで入手できるほか、杖を使用したり、また敵から攻撃された際にも獲得することができるのだ。

◀戦闘後、画面に経験値ゲージが表示され、キャラが経験値を獲得したことを教えてくれる。


▶レベルが上がると能力値が上昇。各キャラごとに成長率は異なり、それぞれ成長差があるぞ。

クラスチェンジのポイント

レベルが10に達すると、特殊アイテムを使って上級兵種にクラスチェンジできる。だがレベルが10になったからといって、すぐにクラスチェンジをするのは考えもの。なぜならクラスチェンジにより、上限レベルが「現在レベル+20」になるからだ。つまり、レベル10で行うと上限は30だが、レベル20で行うと上限が延び、レベル40まで上げられるというわけ。

専用アイテムを使用!

▶クラスチェンジ用の特殊アイテムは購入不可。民家などで入手するしかない！

レベルの上限がアップ

◀レベルの上限を上げる便利なアイテムもあるが、これは救済措置と考えたほうがよいだろう。

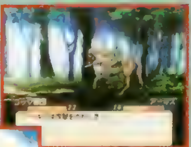
▶通常、レベルの上限は30。アイテムを使っても最大は40。

ポイント攻略

①森に入ってまず防御!!

戦いが始まったらすぐに初期配置場所の南にある森に入ること。こうすると敵の機動力を奪うことが可能。さらに森の地形効果によって回避率も上昇するため戦いやすくなるぞ。敵が集まってきたところを狙って反撃開始だ。

▲ライフの最大値が高い味方騎兵を前衛にして防御を固める。


▲森の地形効果によって回避率が上昇。敵の攻撃を回避する確率がアップする。

◀森の前で敵が止まったら、そこを狙って反撃！ 傷ついた味方は後方で回復。

②馬賊の侵入を許すな!!

3ターンが経過すると、戦闘の混乱に乗じて略奪を行う馬賊が出現！ こいつらが現れたら町に続く橋の上に味方を移動させ、侵入を防ごう。

◀能力的には低く、攻撃も仕掛けてこないのだが……。

③民家を回ってアイテムを回収

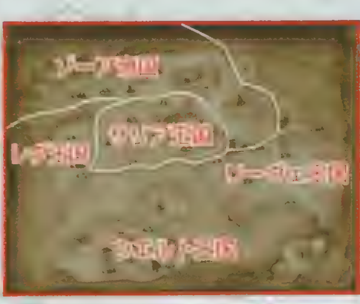
戦闘フィールド自体はMAP1と同じだが、民家で入手できる情報やアイテムはまったく異なる。そのため、戦闘中にすべて訪れておくこと。味方の騎兵を使えば手早く回ることができるだろう。

▲"ナイトのあかし"、"再移動の書"など、貴重なアイテムを民家で入手できる。

多数の登場勢力とキャラクターたちの関係を確認!!

ガーゼル教国やレダ王国など、これまで謎に包まれていた勢力の情報をキャッチ！ ついにストーリーを構成する主要勢力がそろった。今回はこれまでに紹介した登場人物を含め、ストーリーのカギとなる主要勢力の関係と、新たに発覚した登場人物たちをまとめて紹介していこう。右に掲載したリーベリア大陸マップで位置などを確認しつつ、細かく確認していってほしい。

リーベリア大陸マップ



◀ゲーム序盤の舞台はウエルト王国。その後大陸に渡り、戦いを進めていくのだ。

グラナダ私掠艦隊「シーライオン」

諸悪に立ち向かい、弱き者を助ける海賊部隊。リュナンの戦いをサポートする別働隊として活躍するのだ。

リュナンを支援する頼もしき親友
ホームズ
私掠艦隊を率いる若き棟梁。リュナンの親友で、男らしくさっぱりした性格の持ち主だ。

シゲン
ホームズの相棒で、伝説の剣を所持する剣士。

カトリ
イスラ島でホームズに救出される謎多き少女。

ガロ
ホームズを守って戦い抜いてきた忠実な部下。

ゼノ
ひかえめで心優しい性格の剣士。腕前は未熟。

ユニ
陽気な盗賊の少女。シーフとしての腕は確か。

ナルサス
気楽でマイペースな盗賊。戦いを嫌っている。

協力

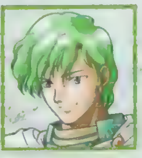
リーヴェ王国

ラゼリア、ノルゼリア、ゼムセリア、リベリアの4つの公国によって構成されていたリーベリア大陸の東南に位置する王国。長らく平和を守ってきたが、ゾーア帝国の強襲によって王国は崩壊してしまうのだった。この戦いでリュナンの父グラムドと、ゾーア帝国の第一皇子アーレスが戦死。リーヴェの公子リュナンは、少数の部下と王宮から脱出するのだった。

ラゼリア公国軍

祖国ラゼリアを奪還するため、そしてリーベリア大陸に平和を取り戻すために、帝国に反旗を翻した主人公リュナンの軍勢。王宮から脱出後、しばらくグラナダの砦で帝国と戦ったが、グラナダも陥落し脱出！ 新たな兵を募るべくウエルト王国に向かう。

ラゼリア公国の公子リュナン
「ラゼリアの若き英雄」と呼ばれる17歳の青年。正義感が強く、真っ直ぐな性格。仲間や部下から絶大な信頼を寄せられている。

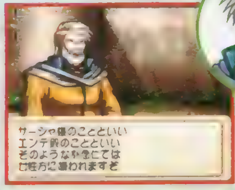


アーキス
リュナンに仕える若き騎士。素早さと技に長けていて、連続攻撃や必殺攻撃が得意。

クライス
同じくリュナンの部下として活躍する騎士。力の能力値が高く、強力な一撃を繰り出す。

★守り役オイゲンのトークに注目!!

リュナンの父グラムドに仕えていた将軍。グラムド亡き後は、リュナンを守りながら帝国と戦ってきた。現在は豊富な軍務経験を活かし、軍師として活躍している。だが、その助言があらぬ方向に突っ走ることも！ カタブツそうに見えて意外とお茶目なので、注目したいところだ。



オイゲン

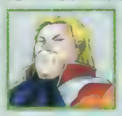
侵略

ウエルト王国

帝国との戦いで行方不明になった国王ロファールに代わり、宰相のコッタが実権を掌握。王国の支配に乗り出して王妃を幽閉し、さらに軍隊を使って逃亡したサーシャ王女を追撃した。

コッタ軍団

宰相コッタの率いる軍勢。事実上の正規軍だが、コッタの人望のなさゆえ部下の中には不満をもらす者が多い。ただし個々の実力は高い。



ロジャー
ウエルトの聖騎士と呼ばれる。

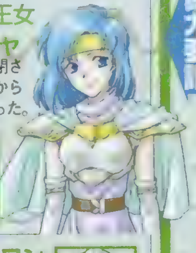
コッタ
国の実権を掌握し、私腹を肥やす国家の逆賊。

メル
ロジャーの恋人で、ともに戦う。

内乱

王国軍団

コッダと戦いを繰り広げるウエルト王国の人々。リュナンも協力することに！



ウエルト王国の王女サーシャ
ロファール王の娘。幽閉された母を救うため、王宮から脱出。ヴェルジェに向かった。

ケイト
サーシャと脱出した近衛騎士。

ヴェルジェ軍団

首都の東に位置するヴェルジェ地方の仲間たち。サーシャを保護し、コッタ軍団と戦う。

マーロン
ヴェルジェの領主で人格者。

ラフィン
マーロンの次男でベテラン騎士。

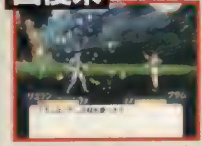
協力要請

SYSTEM CHECK!⑤ 杖&魔法

杖は大きく分けて3タイプ

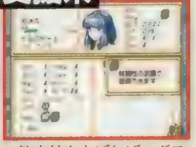
杖はシスター、ハイプリースト、トルバドールなどのクラスが使用可能。3タイプの杖が存在する。

回復系



▲戦闘では必須となる。必ず準備しておきたい。

支援系



▲能力値を上げれば、ボスキャラとも安全に戦える。

召喚系

▲召喚系の杖は"しょうかん"のスキルがないと使用不可。

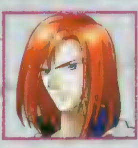
◀モンスターを召喚して戦わせることができる。とても便利。

名称	効果
いやしの杖	隣接する仲間のHPを回復（使用したキャラの魔力+10）
とおいやしの杖	場所を問わず仲間のHPを回復（使用したキャラの魔力+10）
きおくの杖	戦闘マップでセーブができる
はじゃの杖	暗黒属性の敵を消滅させる全体魔法
ちんもくの杖	敵の魔法を1ターン封じる全体魔法
ちからの杖	味方1人の力を10アップする
まもりの杖	味方1人の防御力を上げ、ダメージを半減する
まりょくの杖	味方1人の魔力を10アップする
ゾンビの杖	ゾンビアーミーやグレイスマミーを召喚する
スケルトンの杖	スケルトンやメイルスケルトンを召喚する
オーガの杖	オーガアーミーやアークオーガを召喚する
ガーゴイルの杖	ガーゴイルを召喚する
ハーピィの杖	ハーピィを召喚する
ゴーレムの杖	ゴーレムを召喚する

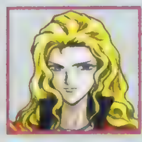
ガーゼル教団

暗黒神ガーゼルを信仰するガーゼル教団を母体として建国された教国。ガーゼル教団は異教徒せん滅やいけにえの儀式などを行う残虐性を持つ宗教。リーヴェ、カナン、レダ、サリアの四王国が建国されて以降は、大陸の北方の地に封印されていたはずだが……。

暗黒の力をその身に宿した闇の教皇
グエンカオス
世界の王となる野望にとりつかれた闇の教皇。カナンの皇帝バハヌークと手を組み、大陸制覇に乗り出す。



リシュエル
ガーゼル教団から抜け出した、はぐれ暗黒魔道師。教団から追われる身となっている。



シエラ
魔女だけで編成された特別部隊「ゾーメンブルメ」の隊長。数々の魔法を使いこなす。

ヌバ
教団の魔物使い。召喚系の杖を駆使してモンスターを止めどなく呼び出し、迫ってくる。

ダゴン
教団の中でも限られた者にしか与えられない司教の位につく大魔道師。かなりの強敵だ。

協力

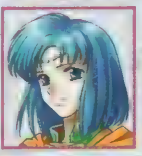
ゾーア帝国（旧カナン王国）

カナン王国は大陸の北東に位置する四王国の1つ。かつて他国と同様、平和を謳歌していたが、ガーゼル教団の出現によって情勢は一変。カナンの王バハヌークは周辺の小国を糾合し、ガーゼル教団と20年にわたって戦い続けた。その間、バハヌークはリーヴェに対して救援を要請したが、平和慣れした王国の貴族たちは、首を縦には振らなかった。それから3年後、突如としてカナンはガーゼル教団と和平を結び、ゾーア帝国を宣言。疾風の勢いで大陸制覇に乗り出すのだった……。

強大な力を有するゾーア帝国の皇帝
バハヌーク
勇猛さで知られるゾーア帝国の皇帝（旧カナンの第35代国王）。大陸制覇に向け、勢力を伸ばしている。

バルカ
ゾーア帝国の第2皇子。全軍を指揮してリーヴェに総攻撃を加え、王宮を陥落させた。

ジュリアス
ゾーア帝国の第3皇子。自由奔放な性格で、戦いには参加せず静かに傍観を続けている。



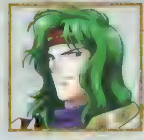
エストファーネ
バルカ皇子の一人娘。深い慈しみの心を持つ優しい少女で、戦いはあまり好んでいない。

ミンツ
いまは亡き第一皇子アーレスの右腕として戦っていた騎士。槍の腕はかなりのもの！

反抗

レダ地方

リーベリア大陸の西に位置するレダ地方。かつて、ここにはレダ王国が存在していたが、200年もの間続いたサリアとの全面戦争により王国は崩壊。国土のほとんどが焦土と化し、王家の血は、巫女としての力も持つティーエによって受け継がれている。



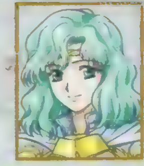
リチャート
レダ地方にあるマール王国の王子。レダ同盟の一員として反帝国との戦いを続けている。

ティーエ
レダ王家の正統後継者。レダ同盟の盟主として先陣に立ち、帝国と戦っている。

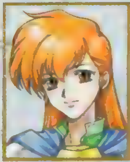
因縁

サリア地方

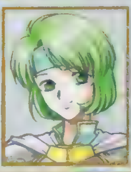
大陸の南岸には、かつてサリア王国があったが、レダとの全面戦争で衰退。旧王国領の大半は草原の部族に奪われてしまっている。わずかに残った王族たちも、その後の内紛で滅亡したと伝えられているが……。



マーテル
三姉妹の次女。とある理由で故郷のサリアを離れ、1人で別行動をとっている。



ヴェーヌ
ペガサスを操る三姉妹の長女。マーテル、フラウの2人の妹を優しく見守る。



フラウ
三姉妹の末娘。サリア地方を復興させるため、ペガサスを駆り奔走している。

そのほかのキャラたち

登場人物の中には、どの勢力にも属さない者も多数存在する。サーシャと並ぶリュナン軍のヒロイン、エンテもその1人。彼女はどのような運命を経て、リュナンと出会うのだろうか…？

エンテ
マルス神殿に身を寄せる巫女。リュナン軍のヒロイン的な存在のキャラだ。

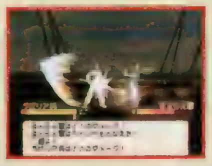
メリエル
大賢者マイオスの娘。行方不明の姉を捜し旅をしている。光の魔法の使い手。

ネイファ
北方の傭兵国家エリアルの王子セネトの異母兄妹。シスターとして活躍する。

魔法は全部で5系統

魔法には炎、雷、風、光、暗の5つの系統がある。だが、このうち暗黒魔法は特殊で、邪神ガーゼルと契約を結んだ者にしか使うことができない。今回は暗以外の4つの魔法について紹介しよう（※1は2の倍数、※2は5の倍数ターンでのみ使用可能な魔法）。

◀アイコンを持たない系統の魔法は、使用することができない



◀風の魔法ウインド。魔法使用時のエフェクトにも注目してほしい

◀星印のついた魔法は、特定のキャラのみが使用できる専用魔法

炎 火の玉をぶつけたり、爆発を起こしたりして敵を業火で包み込みダメージを与える。

名称	効果
ファイアー	敵1体に小ダメージ
ヘルファイアー	敵1体に中ダメージ
ボルガノン	敵1体に大ダメージ
メティオール	敵1体に特大ダメージ
イフリード	9エリアの範囲に大ダメージ（※1）

雷 天空に雲を呼び、雷を落として敵にダメージを与える。必殺攻撃になる可能性もアリ！

名称	効果
サンダー	敵1体に小ダメージ
ライトニング	敵1体に中ダメージ
ブレンサンダー	敵1体に大ダメージ
ゴッドアハンド	敵1体に特大ダメージ
イビルサンダ	9エリアの範囲に大ダメージ（※1）

風 風の刃で敵を攻撃する。冷気で敵を凍結させて、反撃できなくする魔法も！

名称	効果
ウインド	敵1体に小ダメージ
ブリザード	敵1体に中ダメージ／反撃されない
ヴァンダーガスト	敵1体に大ダメージ
トーネード	5エリアの範囲に大ダメージ（※1）
シルフィード	敵1体に大ダメージ／反撃されない

光 暗黒魔法に対抗できる唯一の手段となるもの。メリエルのみが使用できる特別な魔法なのだ。

名称	効果
サンライト	敵1体に小ダメージ／モンスターに特効
ムーンライト	敵1体に中ダメージ
スターライト	味方1体の回避率を上げる
プレリュード	ザッハークに対抗できる神聖な光の魔法
オーラレイン	すべての敵にダメージ（※2）

チェック エムブレムサーガ を電撃ミュージアムに収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D42 は3月16日発売予定（特別定価1,000円）

アイシア Eithéa

第5～8章を攻略!!

前回に引き続き、第5～8章を完全マップ攻略。そのほか、新しい魔弾やフォームを紹介するワンポイント戦闘講座も見逃せないぞ。

PS RPG アイシア	発売中	▶アトラス
		▶¥7,800(※)
		▶MC(4ブロック)

STORY ストーリー攻略編

物語も中盤に入る第5章からは、戦闘の難易度も上がってくる。RPSでLAV値を上げたり、装備品をしっかり整えて、戦いに挑もう！

MAPの記号
①～：入手アイテム
Ⅲ：セーブポイント
RPS：RPS発生エリア
A～：イベント発生地点
Ⅲ～：マップのつながり
BOSS：ボス出現地点

モンスターデータの見方
①ジャーム名 ②HP ③属性 ④EXP ⑤CAN ⑥入手アイテム ⑦コメント

第5章 明かされた過去

目標レベル●19

秘密の通路を通って火竜城の内部に潜入するのだ！

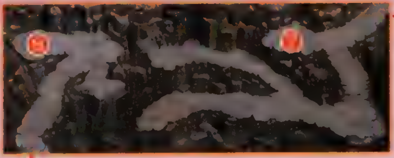
第5章は、第4章クリア後の状態でスタートすることになる。洞窟の入口にいるアルバイジャンに話しかければ、休憩、アイテムの売買、魔弾研究ができるので、本格的な探索に入る前に彼と話をして態勢を整えよう。

ショップ商品リスト

	名前	価格	備考
武器	ボルテックス	1300	翔とルーの武器、STR+144
武器	クロスボウ	950	秋穂とひかるの武器、STR+98
武器	シザーハンド	800	ユカの武器、STR+104
	雷の指輪	1200	ボルト属性を持つ指輪、DEF+92
	マジカルケープ	1200	女性専用アクセサリー、DEF+36、AGI+10
アイテム	傷薬	4	味方1人のHPを小回復する
アイテム	ソニックアロー	10	弓用の威力のある特殊な矢
アイテム	回復薬	12	味方1人のHPを中回復する
アイテム	特効薬	500	味方1人のHPを完全回復する
アイテム	毒消し草	6	味方1人の毒を解除する
アイテム	ウサギの尻尾	10	味方1人のマヒを解除する
アイテム	万能薬	50	気絶以外のステータス異常を解除
アイテム	ソニック弾	20	銃用の威力のある特殊な弾
アイテム	Hソニックアロー	40	弓用の威力のある特殊な矢
アイテム	長寿薬	120	味方1人のHPを大回復する
アイテム	復活の宝珠	20	味方1人の気絶を回復する
アイテム	目覚めの粉	8	味方1人の眠りを解除する
アイテム	目覚めの露	50	味方全員の眠りを解除する
アイテム	腕試しの鐘	50	使うとジャームが出現する

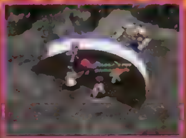
火竜城への通路MAP

マップ内にあるハシゴは、近くにあるスイッチを調べれば伸びて通れるようになる。また、ここのセーブポイントでは休憩も可能だ。



入手アイテム
❶特効薬
❷特効薬
❸エレの樹の雫
❹エレの樹の葉
❺特効薬
❻守りの秘薬
❼特効薬
❽エレの樹の雫
❾長寿薬
❿長寿薬
⓫アーティアキューブ

BOSS ゴウジン



▶倒せばアーティアキューブが手に入る

エア属性なので、スノアローを中心に攻めていこう。また、タックウェッジでSTRを上げるのも効果的だ。

◆出現ジャーム

ジャーム名	HP	属性	EXP	CAN	入手アイテム	コメント
ニョロホーン	1280	スノ	24	154	力の秘薬	迷宮中一番のザコ。ただ、力の秘薬を落とすのはオイシイぞ。
噴火ガメ	1800	フレイ	54	240	ガラスのティアラ	こちらのDEFを下げる攻撃には注意しよう。
キラーバイト	1420	──	32	242	長寿薬	キラー系の敵では最弱。ほかに強い敵がいたらあと回しに！
デスジャンク	1580	──	40	262	エレの樹の葉	気絶攻撃が怖い。登場したら率先して倒そう。
キラースラッシュ	1980	エア	28	316	毒消し草	非常に攻撃力が高いうえ、毒攻撃も使ってくる強敵だ。
キラーゴールド	1600	ボルト	48	800	特効薬	入手CANが多いが、逃げやすい。毒にも気をつけよう。

RPS発生地点

1. ドラゴン戦?
2. 気づかうひかる
3. 信用できる?
4. 弓が上達
5. 火竜城のこと
6. イムルのこと
7. ルーのこと
8. 火竜族に注意
9. 話をしたい
10. ユカの様子

©ATLUS/TAMTAM 2001 キャラクターデザイン：七瀬葵 ※：DISC 2枚組、限定デラックスパック¥12,800(税別)

第6章
飛竜の牙
目標レベル●20

幽閉されたアルバイジャンを救うため、火竜城内部へ！

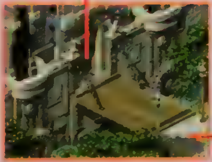
DISC2に入り、ストーリーもターニングポイントを迎える第6章。ここでは、火竜城内にある黒の間へ侵入し、アルバイジャンを助け出すことになるぞ！　この章は、まず宿を探すところからスタート。武器屋→宿屋（赤竜亭）の順で宿の話をし、最後に噴水でパーティ全員と話をすればイベントが進むぞ。このイベントのあと、そのまま黒の間に続く迷宮に入れるようになる。

ショップ商品リスト

	名前	価格	備考
武器	トロワシュート	2600	翔とルーの武器、STR+204、魔弾を3連射
武器	シェルブリッド	2000	翔とルーの武器、STR+170、敵HPを吸収
武器	ハンターボウ	1500	秋穂とひかるの武器、STR+125、AGI+10
武器	カイザーナックル	1800	ユカの武器、STR+140
武器	ガリアンズソード	2200	ユカの武器、STR+148、マヒ効果あり
	風の指輪	1600	エア属性を持つ指輪、DEF+117
	毛皮のコート	1200	防御力を上げる、DEF+34
	力の腕輪	1600	攻撃力を上げる、STR+25
アイテム	ソニック弾	20	銃用の威力のある特殊な弾
アイテム	Hソニック弾	60	銃用の威力のある特殊な弾
アイテム	ソニックアロー	10	弓用の威力のある特殊な矢
アイテム	Hソニックアロー	40	弓用の威力のある特殊な矢
アイテム	傷薬	4	味方1人のHPを小回復する
アイテム	回復薬	12	味方1人のHPを中回復する
アイテム	長寿薬	120	味方1人のHPを大回復する
アイテム	特効薬	500	味方1人のHPを完全回復する
アイテム	復活の宝珠	20	味方1人の気絶を回復する
アイテム	毒消し草	6	味方1人の毒を解除する
アイテム	目覚めの粉	8	味方1人の眠りを解除する
アイテム	ウサギの尻尾	10	味方1人のマヒを解除する
アイテム	目覚めの露	50	味方全員の眠りを解除する
アイテム	万能薬	50	気絶以外のステータス異常を解除
アイテム	腕試しの鐘	50	使うとジャームが出現する
アイテム	ケムケム草	200	戦闘から100%逃げられる

ユーロリアの町MAP

この町には武器屋などいろいろな店がそろっている。宿屋も存在するが、実際に休憩やセーブができるのは、アゼルの家だけだ。



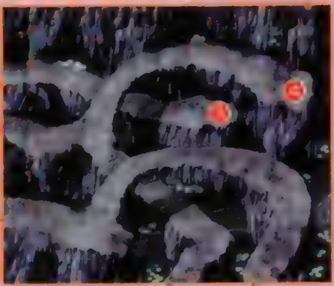
なお、この町の施設は、第7章でも利用する。ただし、品ぞろえは変わるので（P.104参照）、リングやアクセサリーは念のためすべて買っておこう。

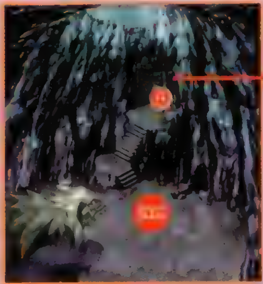
黒の間へ続く迷宮MAP

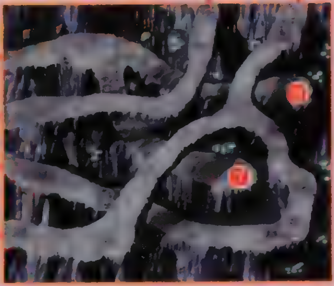
マップは広くないが、立体的に交差しているために迷いやすい。最終的にはすべての場所を通ることになるので、アイテムを回収しながら進んでいこう。また、セーブポイントで休憩すると、2回イベントが発生するぞ。

◀セーブポイントでは、HP回復も可能。

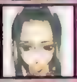
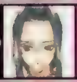
入手アイテム
1. エレの樹の葉
2. エレの樹の実
3. 特効薬
4. 闘士の指輪
5. 雷の指輪
6. ガラスのティアラ
7. 守りの秘薬
8. アーティアイマージュ







RPS 発生地点

1. 謝るユカ
2.  アルバイジャン
3. ユカの涙
4. ユカが元気に
5. 翔の成長
6.  ユカが元気に
7. アゼルのこと
8. 地下牢でのこと
9. 翔と話したい

◆出現ジャーム

食人花		
HP:1830	キューブ	
EXP:73	CAN:350	ミラクルゴーグル

攻撃力は高くないが、ときどき眠り攻撃をしてくる。

ボルモロイ		
HP:2000	スノ	
EXP:92	CAN:361	七色のブローチ

魚型のジャーム。毒を受けたらすぐ回復しよう。

トカゲッソー		
HP:1300	――	
EXP:64	CAN:278	長寿薬

ＨＰは低いが、素早い。ちょこまかと移動するのが特徴。

ツノゲッソー		
HP:1760	ボルト	
EXP:82	CAN:387	特効薬

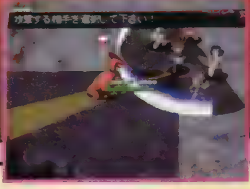
トカゲッソーの強化版。あらゆる能力が強くなっている。

大噴火ガメ		
HP:2400	フレイ	
EXP:101	CAN:548	デュオシュート

この迷宮一番の強敵。攻撃力も高く、マヒ攻撃も使う。

BOSS ブレスドラゴン

2体で登場するため、フォームが非常に重要。敵の位置に合わせて、臨機応変に変えていこう。フレイ属性なので、同属性の攻撃はさけるように。



第7章 ユーロリアの炎

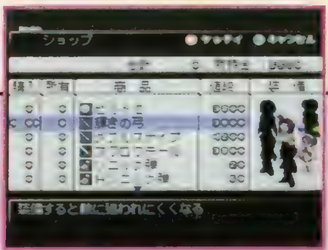
目標レベル●22

革命の炎に包まれた火竜城を救うため、再び城内へ！

この章は第6章の終了から続いてスタートしてしまう。章の始まりのイベントが終了するまで（つまり、火竜城に突入するまで）セーブもできないので、動けるようになったら、まずユーロリアの町に戻ること。イムルも仲間になっているので、まずは装備などをひととおり買いそろえよう。火竜城探索の前に、アゼルの家での休憩＆セーブも忘れずに！

◀アゼルはいないが、家は宿として利用できる。

◀新しく手に入ったアーティアを使って、魔弾研究も忘れずにしておくように。



◀ショップで売っているものも第6章とは変わっているので、チェックしておこう

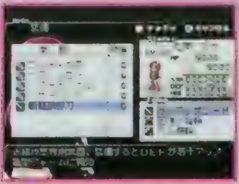
ショップ商品リスト

	名前	価格	備考
武器	ビルドⅡ	3800	翔とルーの武器、STR+230
武器	輝きの弓	3000	秋穂とひかるの武器、狙われにくくなる、STR+114
武器	ダブルスナイプ	4200	秋穂とひかるの武器、2方向同時攻撃可能、STR+120
武器	スワロウテール	3800	ユカの武器、STR+212、AGI+20
	土の指輪	3800	キューブ属性を持つ指輪、DEF+148
	七色のブローチ	2400	防御力が上がる、DEF+88
アイテム	ソニック弾	20	銃用の威力のある特殊な弾
アイテム	Hソニック弾	60	銃用の威力のある特殊な弾
アイテム	ソニックアロー	10	弓用の威力のある特殊な矢
アイテム	Hソニックアロー	40	弓用の威力のある特殊な矢
アイテム	傷薬	4	味方1人のHPを小回復する
アイテム	回復薬	12	味方1人のHPを中回復する
アイテム	長寿薬	120	味方1人のHPを大回復する

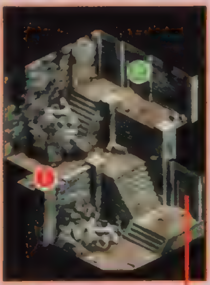
	名前	価格	備考
アイテム	特効薬	500	味方1人のHPを完全回復する
アイテム	復活の宝珠	20	味方1人の気絶を回復する
アイテム	毒消し草	6	味方1人の毒を解除
アイテム	目覚めの粉	8	味方1人の眠りを解除する
アイテム	ウサギの尻尾	10	味方1人のマヒを解除する
アイテム	目覚めの露	50	味方全員の眠りを解除する
アイテム	万能薬	50	気絶以外のステータス異常を解除
アイテム	エレの樹の雫	300	味方全員のHPを小回復する
アイテム	腕試しの鐘	50	使うとジャームが出現する
アイテム	ムスラの結晶	300	一定時間ジャームが出現しなくなる
アイテム	ケムケム草	200	戦闘から100%逃げられる

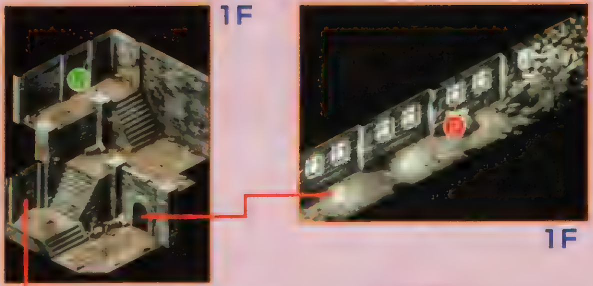
火竜城MAP

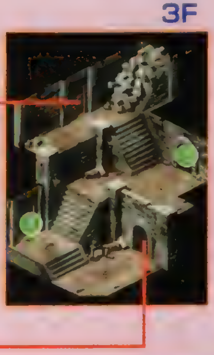
これまでのダンジョンに比べ、格段に広い火竜城。しかし、攻略自体は、イムルの案内に従って謁見の間に行けばOKという、非常に簡単なものになっている。ただ、案内で示されるルート以外にも、かなりいいアイテムが落ちている。取り逃さないように！



◀とくにユカ＆イムルが装備できる斬龍破砕刀は、入手しておきたい。







◆出現ジャーム

ブレスドラゴン	
HP:2800	フレイ
EXP:270	CAN:738	特効薬

第6章のボスだったが、火竜城では一番のザコだ。

ユニドラゴン	
HP:3600	スノ
EXP:312	CAN:943	パワークリスタル

HPが高いが、フレイなどの魔弾で攻めれば楽に倒せる。

ウイングドラゴン	
HP:4000	エア
EXP:364	CAN:1240	長寿薬

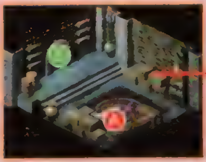
HP吸収や全体攻撃、仲間を呼ぶなど多彩な攻撃をする強敵

Check Point 4F小部屋のチェックポイント

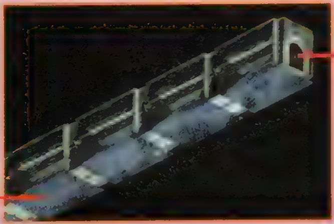
イムルが「隠し通路がある」と教えてくれる、4Fの東側の小部屋（Ⓐの位置）。この部屋にある6体のドラゴンの像のうち、銀色の像（画面上では一番下になる）を調べると、隠し通路へと入れるようになるぞ。また、この部屋の反対側に位置する西側の小部屋（3Fを経由する必要あり）には、セーブポイント（HP回復可能）があるので、レベル上げに活用するといいぞ。

◀▼東側の小部屋では、銀の像を調べよう！　西側の小部屋では、回復以外に、重要なイベントも発生

4F

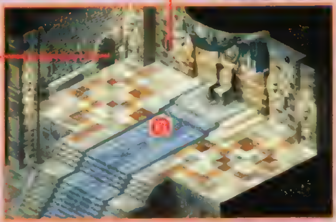


3F

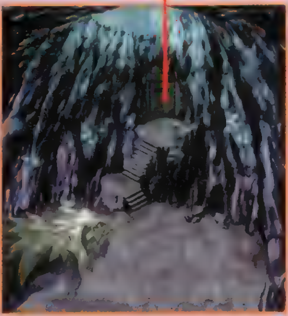


3F

謁見の間



黒の間



入手アイテム
1. 幻想の指輪
2. 斬龍破砕刀
3. コークスクリュー
4. 金色の冠
5. 幻想の弓
6. アーティアバスト

RPS発生地点

1. ドラゴンのこと
2. イムルの話し方
3. 革命の愚かさ
4. 火竜族の本性
5. 戦う意味
6. アゼルが憎い
7. イムルのこと
8. 戦いを終結
9. イムルのこと2
10. 暴力反対
11. 落ち込むイムル
12. ファンナは？
13. なんとなく…

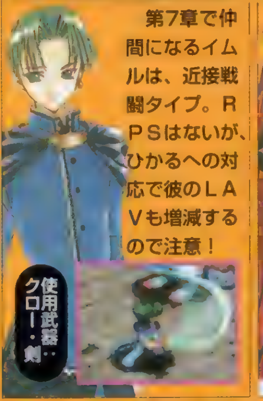
突発的 戦闘指南 その1
新キャラクター&新フォームを徹底CHECK

ここでは、新たに仲間となる2人のキャラと、レベル18以降で覚える4つのフォームを紹介しよう。とくに今回、全体攻撃をしてくる敵も多いので、わざとワーニングエリアに防御力の低いキャラを配置してオトリにするのも手だ。ただし、この場合、ワーニングエリア内にいる味方はきちんとガード&体力回復をしないとダメだぞ。

◀敵は、防御力の低いキャラを狙う傾向にある。ガード&こまめなHP回復でフォロー

CHARACTER FILE編

イムル



第7章で仲間になるイムルは、近接戦闘タイプ。RPSはないが、ひかるへの対応で彼のLAVも増減するので注意！

使用武器：クロー・剣

ハーミー

ハーミーは、第8章で仲間に。戦闘では、支援の魔弾を使わせるのがいい。RPSでは、基本的に甘えさせてあげればOK。

使用武器：弓

新フォーム編

▲6人いるなら、センターであらゆる敵に対処できるぞ。

今回のフォームは、どれも実用的。なかでも、6方向に攻撃できるセンター、ダブルの強化版のハイドなどは汎用性も高い。ただし、攻撃力が2倍になるマックスは、防御力 1/2+ワーニングエリアが広いので、使いどころが難しいぞ！

ボックス

バリアレベル	E	警戒範囲	大
必要人数	4	修得レベル	18

センター

バリアレベル	C	警戒範囲	大
必要人数	6	修得レベル	22

ハイド

バリアレベル	D	警戒範囲	中
必要人数	6	修得レベル	27

マックス

バリアレベル	—	警戒範囲	小
必要人数	6	修得レベル	31

第8章
聖地ヤムヤム
目標レベル●23

最後の仲間が登場！ 広大なヤムヤムの森でアーティア探し

第8章は、①ヤムヤムの村でのイベント、②森探索1回目、③森探索2回目、の3部構成。①でカギになる行動は、倉庫でルーの荷物を発見することと、ポーポーの家でイムルとナムリアの会話を聞くことだ。ちなみに、ルーの荷物を発見したあとは、ピエンの家の前まで行けばルーと会話することもできるぞ。また、③の直前、ヤムヤムの村の中央でユカとひかるのイベントも発生するので、忘れずにチェックしよう。

ショップ商品リスト

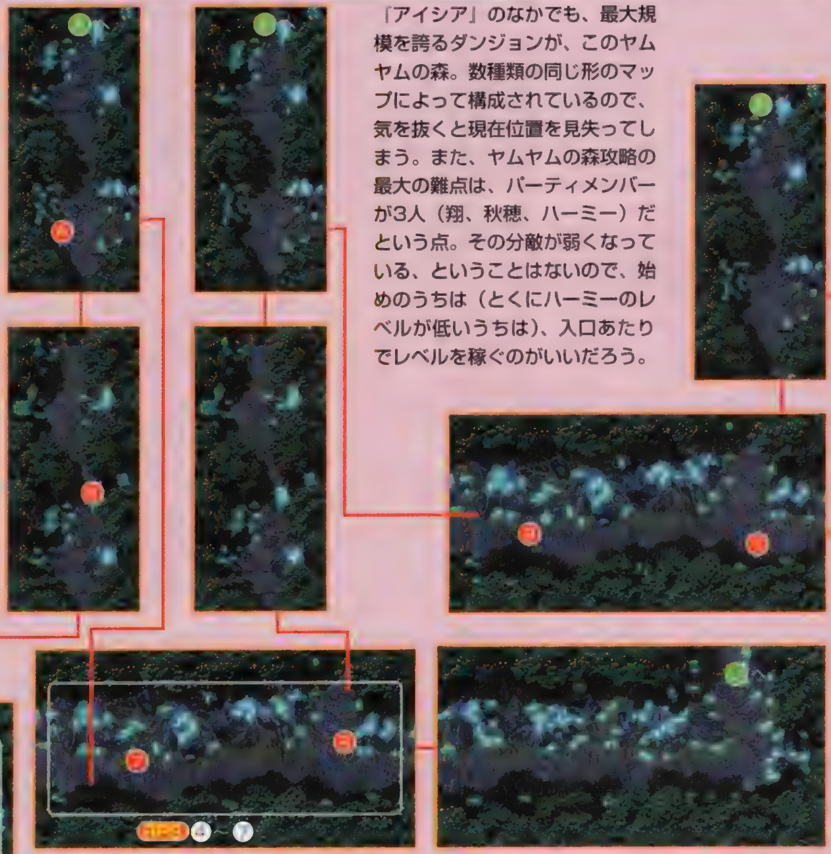
	名前	価格	備考
アイテム	傷薬	4	味方1人のHPを小回復する
	回復薬	12	味方1人のHPを中回復する
	長寿薬	120	味方1人のHPを大回復する
	特効薬	500	味方1人のHPを完全回復する
	復活の宝珠	20	味方1人の気絶を回復する
	毒消し草	6	味方1人の毒を解除する
	目覚めの粉	8	味方1人の眠りを解除する
	ウサギの尻尾	10	味方1人のマヒを解除する
	目覚めの露	50	味方全員の眠りを解除する
	万能薬	50	気絶以外のステータス異常を解除
	エレの樹の雫	300	味方全員のHPを小回復する
	腕試しの鐘	50	使うとジャームが出現する
	ムスラの結晶	300	一定時間ジャームが出現しない
	ケムケム草	200	戦闘から100%逃げられる

ヤムヤムの村MAP

マップは狭いが、ピエンの家で買い物＆魔弾研究、ハーミーの家で休憩＆セーブと、ひととおりできる。

ヤムヤムの森MAP

「アイシア」のなかでも、最大規模を誇るダンジョンが、このヤムヤムの森。数種類の同じ形のマップによって構成されているので、気を抜くと現在位置を見失ってしまう。また、ヤムヤムの森攻略の最大の難点は、パーティメンバーが3人（翔、秋穂、ハーミー）だという点。その分敵が弱くなっている、ということはないので、始めのうちは（とくにハーミーのレベルが低いうちは）、入口あたりでレベルを稼ぐのがいいだろう。



RPS 発生地点

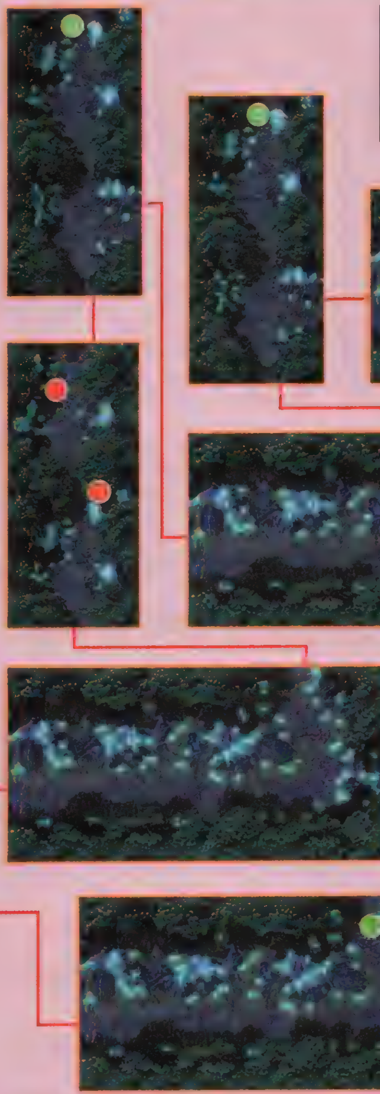
① ユカとひかる
② 本当の兄妹？
③ なぜ名字？
④ 秋穂と翔
⑤ ピエンのこと
⑥ 翔は大人？
⑦ アゼルのこと
⑧ 留学時代のこと
⑨ 考えがわかる
⑩ ユカたちが回復

Check Point ループする場所に注意しよう！

前述のように、都合2回探索することになるヤムヤムの森。1回目はⒶまで来るとイベントが発生して村に戻ることになるのだが、問題は2回目。森の奥まで進むようになると、マップの●、●に戻されてしまうループ地点が出現するのだ。マップのつながりをしっかりと把握しよう。

◀▲ハーミーの指示どおりに動けば問題なし。アイテムも攻略ルートにしかないので、無理に全部回る必要はない。

チェック アイシアのMOVIEを収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D42は3月16日発売予定（特別定価1,000円）



入手アイテム		
❶命の秘薬	❻幻想の指輪	⓫エレの樹の実
❷金色の冠	❼エレの樹の秘薬	⓬守りの秘薬
❸特効薬	❽速さの秘薬	⓭アーティアデッド
❹特効薬	❾力の秘薬	
❺エレの樹の秘薬	❿エレの樹の秘薬	

▶出番の遅かったハーミーのLAVを上げるためにも、RPSは確実に発生させるようにしよう。

◆出現ジャーム

名前	HP	弱点	EXP	CAN	アイテム	解説
イノブー	3480	フレイ	170	889	長寿薬	HPが高い。3人で戦うことになるので、集中攻撃を！
ゴリスロー	2820	フレイ	202	622	復活の宝珠	意外に攻撃力が高く、マヒ攻撃も使ってくる森一番の強敵。
ヤムボタル	2200	ボルト	192	656	ゴールドTIP	貴重なゴールドTIPを落とす重要ジャーム。マヒにも注意。
ソニックバット	1650	エア	166	571	万能薬	HPも攻撃力も低いが、ちょこまか移動するので面倒な敵。

BOSS ビッグベア

これまでのボスに比べると特別強くはないが、何よりパーティ側が3人しかいないという点がツライ。3人で組めるフォームで、翔以外は支援役に徹するのがいいだろう。長期戦は必至だが、バリアブレイクで一気に全滅するよりはマシだ。

突発的戦闘指南 その2

前回に引き続き20種類の魔弾を紹介

ここでは、第5章から第8章までで作成できる魔弾を紹介！　なお、「陽神召喚魔弾」と呼ばれるイマージュ系の魔弾は、作成にゴールドTIPが必要となるぞ。ちなみに、表は、上から魔弾の名称と組み合わせ（頭の数字は、組み合わせの順番）、作成するときに必要なTIP（金とあるものはゴールドのTIPが必要）とCAN、魔弾の説明となっている。

魔弾	組み合わせ	消費TIP	CAN	説明
ガフレイ	①フレイ ②バスト	消費TIP:6	CAN:3600	広範囲に効果のあるフレイを強化した攻撃魔弾／銃用
ガスノの矢	①スノ ②バスト	消費TIP:5	CAN:3800	広範囲の敵を攻撃するスノアローの強化版／弓用
メヴュース	①エイド ②イマージュ	消費TIP:1（金）	CAN:4200	陽神メヴュースを召喚。仲間全員のHPを完全回復／弓用
ガキューブ	①キューブ ②バスト	消費TIP:6	CAN:1800	キューザーの強化版。広範囲に効果がある／クロー用
ガバースト	①バスト ②バスト	消費TIP:9	CAN:4000	広範囲に大爆発を起こす。無属性なので使える／クロー用
ルタックウェッジ	①フレイ ②デッド	消費TIP:5	CAN:2400	敵のSTRを下げる効果がある。強い敵に使おう／銃用
パライングの矢	①スノ ②デッド	消費TIP:6	CAN:500	敵1体をマヒ状態にする。動けない敵なら楽勝だ／弓用
デッドエンアロー	①デッド ②デッド	消費TIP:4	CAN:4600	敵のHPに関係なく、即死効果のある矢を放つ／弓用
ハヤーウェッジ	①キューブ ②エイド	消費TIP:4	CAN:600	味方1人のAGIを上げる。先手必勝なときに／クロー用
ジン	①バスト ②イマージュ	消費TIP:1（金）	CAN:6600	陽神ジンを召喚。敵全体を手に持った剣で攻撃／クロー用
ボルケーノ	①フレイ ②イマージュ	消費TIP:2（金）	CAN:3800	陽神ボルケーノを召喚し、敵を強力な炎で攻撃する／銃用
アクオーン	①スノ ②イマージュ	消費TIP:2（金）	CAN:5600	陽神アクオーンを召喚。敵全体を氷柱で攻撃／弓用
テンロウ	①イマージュ ②イマージュ	消費TIP:1（金）	CAN:2400	陽神テンロウを召喚。広範囲に魔力を放出して攻撃／弓用
ルハヤーウェッジ	①キューブ ②デッド	消費TIP:4	CAN:2400	敵1体のAGIを下げる。ボス戦などに有効だ／クロー用
リーンエイド	①エイド ②デッド	消費TIP:4	CAN:1600	味方1人を気絶から回復＋HP完全回復する／クロー用
ナイトメア	①バスト ②デッド	消費TIP:6	CAN:3200	敵1体を眠り状態にする。敵が多いときに有効／銃用
モーニンアロー	①バスト ②エイド	消費TIP:2	CAN:500	仲間1人の眠り状態を回復。アイテムがないときに／弓用
キューザー	①キューブ ②キューブ	消費TIP:3	CAN:1800	キューブ属性のため、どの属性にも効果がある／クロー用
ロックゴレム	①キューブ ②イマージュ	消費TIP:1（金）	CAN:6000	陽神ロックゴレムを召喚。敵1体に強力な攻撃／クロー用
デスガッデス	①デッド ②イマージュ	消費TIP:1（金）	CAN:7800	陽神デスガッデスが即死効果のある広範囲攻撃／クロー用

やっぱり電撃だね！
■アイシア公式攻略ガイド　（好評発売中　定価：本体1,200円＋税）
ヒロインたちとの会話が重要ポイントとなる『アイシア』。会話の選択によっては、話しているヒロインのLAVに影響するだけではなく、他のヒロインのLAVに関わってくる場合もあるぞ。RPSイベント完全網羅のこの1冊で、完璧なエンディングを目指せ!!

ストーリー終盤の攻略&データをお届け!!

LUNATIC DAWN TEMPEST
ルナティックドーン テンペスト

自由な冒険が魅力の『ルナドン』シリーズにストーリー性を加え、よりドラマチックな冒険が楽しめる『テンペスト』。最終攻略となる今回は、チャート付きのストーリー攻略と武具やアイテムリスト、さらに全依頼リストなど、手元にあると便利なデータを厳選して紹介していくぞ！ これらを存分に活用して、快適な冒険を楽しもう。

PS2 RPG ルナティックドーン テンペスト	発売中 ▶アートディンク ▶¥6,800 ▶MC2（400KB）

STORY ストーリー攻略編 ヒーローが勇者に！そして物語は急展開を迎える!!

ここでは、チャートとともにゲームを進めるうえでの要注意ポイントを解説していくぞ。なお、ゲーム後半は、ダンジョンの探索よりもストーリーを追って世界各地を巡ることがメインになる。レベルアップやレアアイテムの収集などの冒険者生活を楽しみたい人は、ストーリーを進めずにダンジョン巡りをしたり、探索系の依頼を受けよう。

チャート No.03 「武闘大試練」への挑戦
4つの紋章を集めてレヌンシア闘技場へ

ここでは「武闘大試練」で「勇者」の紋章を得ることが目的。しかし、デュナミス、ジェロシーア、カプリス、アングストの4国にある訓練所の試験にすべて合格し、紋章を集める必要がある。4つの紋章がないと、武闘大試練に挑戦することはできないぞ。すべての試験に合格したら、レヌンシア王都で大試練開催の噂を聞いたあとに、レヌンシア闘技場へ行けばOK。

大師範に勝つと

▲負けた場合は訓練所に行ったあと、再びレヌンシア王都で噂を聞いて再挑戦だ。

◀見事「勇者の紋章」を得られた。さっそく、育ての親アダムに報告しよう。

ついに念願の勇者に!!

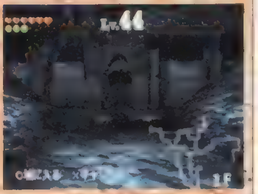
手強い大師範に勝つためには？

さすがに大師範というだけあって、攻撃スピードが速く、防御サイトも大きめ。そこで、武器は「カタール」などの攻撃スピードの高いものを選ぼう。また、盾は「ミスリルシールド」がオススメ。防御サイトが大きいため、防御時に○ボタンを押していれば、まず攻撃を受けることはないぞ。

▶大師範との戦いでは[illegible]が使えない。体力を回復したいときは「[illegible]」で

チャート No.11 魔の森からガナドール城へ！
中央のEが城の入口だ!!

チャート10でカプリス国の女王と面会したら、ガナドール城へディモーナ姫の様子を見に行こう。ただし、ガナドール城はほかの国とは異なり、王都からは行くことができない。城に入るには、魔の森を経由する必要があるのだ。なお、ガナドール城には、魔の森のマップ上に表示されている3つのEのうち、中央のEから入ることができるぞ。



▲右側の洞窟は閉鎖されているが、左の側の洞窟には宝箱があるぞ。

チャート No.14 アムレスに代わってクローディアスを倒せ！
ネグリルホールに行くとイベントが進行！

▲クローディアスは大師範よりも弱いので、ラクに勝てるハズだ。

チャート12でレヌンシア王の訃報を聞いたあと、アムレスに会うためにレヌンシア城へ向かうことになるが、会うことはできない。そこで一度カプリス国のネグリルホールへ行くと、劇団員としてレヌンシア城に入ることができるぞ。なお、レヌンシア城では、レヌンシア王を毒殺したクローディアスと戦うことになるので、準備を整えておこう。

●攻略チャート●

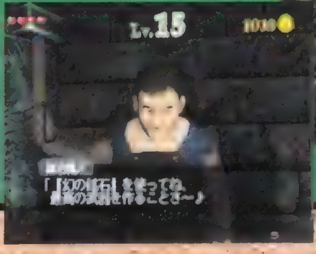
	レヌンシア
1	レヌンシア王都の入口で「武闘大試練」開催の噂を聞く
2	レヌンシア闘技場へ行き、受付に話しかけて大試練にエントリーする
3	受付に話しかけて大試練に挑戦し、大師範に勝利する
	デュナミス
4	アダムの酒場にいるハルに話しかけ、ハルの頼み事を引き受ける
5	デュナミス王とハルの頼みを聞き、バンクォー将軍と戦う
	デュナミス
6	バンクォー邸へ行き、夫妻と話す
7	狩猟場で謎の老婆に会う
	カプリス
8	カプリス王都でガナドール、カプリス、アングストの講和の噂を聞く
9	再びカプリス王都を訪れ、ディモーナ姫とムーア皇太子結婚の噂を聞く
10	カプリス城を訪れ、カプレット女王と会う
	ガナドール
11	魔の森の中央のEからガナドール城へ
	レヌンシア
12	レヌンシア王都へ行き、レヌンシア王死亡の知らせを聞く
13	レヌンシア城へ行き、兵士に話しかける
	カプリス
14	ネグリルホールへ行き、フランシスと話す
	デュナミス
15	レヌンシア城でアムレスの頼みを聞く
16	クローディアスを倒す

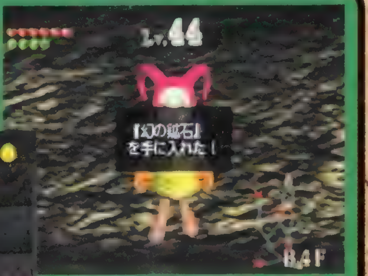
物語は佳境に!!

CHECK! 究極の武具を入手するには？

武器は、攻撃力が高いものほど攻撃スピードが遅くなる傾向にある。しかし、攻撃力と攻撃スピードがともに最強という、夢のような武器が存在するのだ。ただし、この武器は武器屋では購入することはできない。手に入れるにはデュナミスの鉱山のどこかで入手できるという「幻の鉱石」が必要になるのだ。これを鉱山の鍛冶屋に渡せば、究極の武具を作ってくれるぞ。

▶鉱山の鍛冶屋が「幻の鉱石」を探している。見つけて持っていこう





▲鉱山の[illegible]を倒していれば、[illegible]で「幻の鉱石」を入手できることも。

DATA お役立ちデータ編 | キミの冒険をサポートする貴重な情報を大公開!!

装備・アイテムリスト

ここでは、装備とアイテムのリストを紹介。装備するために必要な「Skill」の値は、購入前にチェックしよう。また、依頼達成アイテムの入手場所は完全依頼リストに掲載しているぞ。

武器リスト

名称	分類	価格	両手	距離	Power	Speed	At.Count	Def.Range	Skill	入手場所
ダガー	短剣	1000		近	11	175	16	10	5	デュ売店
ククリ	短剣	2400		近	31	157	14	10	15	ジェ売店
カタール	短剣	7500		近	65	163	14	10	40	カプ売店
ショートソード	刀剣	5600		近	52	144	12	50	30	レヌ武器屋
ブロードソード	刀剣	11900		近	85	131	12	50	50	レヌ武器屋
ロングソード	刀剣	24800		近	107	115	12	50	120	レヌ武器屋
フィランギ	刀剣	29800		近	139	112	12	50	120	レヌ武器屋
シャムシール	刀剣	37500		近	96	124	12	50	100	レヌ武器屋
スピアー	長柄	16800	○	近	110	80	8	30	70	ジェ武器屋
グレイブ	長柄	19600	○	近	131	85	8	30	120	ガナ武器屋
トライデント	長柄	20000	○	近	183	85	8	30	60	ジェ武器屋
トマホーク	斧状	9600		近	56	109	10	20	90	レヌ売店
バルディッシュ	斧状	17500	○	近	171	65	6	30	110	ジェ武器屋
棍棒	打撃	9400		近	126	82	10	30	100	アン売店
フレイル	打撃	9800	○	近	105	60	6	30	80	ジェ武器屋
メイス	打撃	25600		近	140	75	8	30	70	ジェ武器屋
ショートボウ	弓	17100	○	遠	89	180	4	0	60	ガナ武器屋
ロングボウ	弓	29400	○	遠	144	185	3	0	140	ガナ武器屋
クロスボウ	弓	33600	○	遠	157	190	2	0	100	ガナ武器屋
ショートボウの矢 x 10	矢	300	—	—	—	—	—	—	—	ガナ武器屋
ロングボウの矢 x 10	矢	400	—	—	—	—	—	—	—	ガナ武器屋
クロスボウの矢 x 10	矢	200	—	—	—	—	—	—	—	ガナ武器屋

鎧リスト

名称	価格	Defence	Skill	入手場所
クロスアーマー	5600	11	10	デュ売店
レザーアーマー	9600	17	20	レヌ売店
リングメイル	17200	31	40	ジェ武器屋
スケールアーマー	21800	39	50	ジェ武器屋
チェインメイル	26400	47	60	ガナ武器屋
ブリガンダイン	31000	65	70	ジェ武器屋
プレートアーマー	41600	96	120	ガナ武器屋
キュイラッサー	56000	119	100	ジェ武器屋
ミスリルアーマー	78000	171	80	ラン波止場

盾リスト

名称	価格	Def.Range	Skill	入手場所
バックラー	2400	11	5	デュ売店
ラウンドシールド	7500	31	20	レヌ武器屋
ホプロン	14400	56	50	レヌ武器屋
スクトゥム	26400	96	90	レヌ武器屋
ミスリルシールド	48000	144	40	ラン波止場

表の見方
表内のデュはデュナミス、ジェはジェロシーア、レヌはレヌンシア、カプはカプリス、アンはアングスト、ガナはガナドール、ランはラントを、国名の後ろは場所（洞窟など）を表します

アイテムリスト

名称	価格	入手場所	備考
HPリカバー	200	全国の売店、宿屋	HPが50%回復する
HPフル・リカバー	300	ガナドールの薬屋	HPが100%回復する
マッシュルーム	−	魔の森	HPが100%回復する
MPキュア	400	全国の売店、宿屋	MPが50%回復する
MPキュア・オール	600	ガナドールの薬屋	MPが100%回復する
ハーブ	−	魔の森	MPが100%回復する
トニックウォーター	500	鉱山の売店	体力が100%回復する
ビルドアップ10	−	ダンジョンなど	HP最大値が10アップし、HPが100%回復する
ビルドアップ20	−	ダンジョンなど	HP最大値が20アップし、HPが100%回復する
ビルドアップ50	−	ダンジョンなど	HP最大値が50アップし、HPが100%回復する
ビルドアップ100	−	ダンジョンなど	HP最大値が100アップし、HPが100%回復する
リーンフォース10	−	ダンジョンなど	MP最大値が10アップし、MPが100%回復する
リーンフォース20	−	ダンジョンなど	MP最大値が20アップし、MPが100%回復する
リーンフォース50	−	ダンジョンなど	MP最大値が50アップし、MPが100%回復する
リーンフォース100	−	ダンジョンなど	MP最大値が100アップし、MPが100%回復する

CHECK! 最大HP&MPを増やしたい人はダンジョンや鉱山に行ってみよう！

最大HPや最大MPをアップすることができる「ビルドアップ」や「リーンフォース」。これらのアイテムを手に入れたいなら、まだ探索していないダンジョンへ行ってみよう。また、デュナミスの鉱山でも入手することができるので、鉱山内の通路をくまなく歩いて見つけ出そう。

▲お金があるなら、採掘はしなくてもOK　アイテム探しだけに専念しよう

完全依頼リスト

ここでは、全依頼を紹介。なお、依頼のタイプで（勇者）とあるものは、勇者にならないと発生しないぞ。また、ガナドールのビオンデロの「ニセ金」の依頼は、損をするので注意。

国	地域	依頼人	依頼のタイプ	必要アイテム	入手場所	報酬
デュナミス	王都	ピストル	購入	メオトグラス	カプ小物屋	4000
			購入	くるみわり人形	レヌ道具屋	6400
		フェントン	購入	スケスケ眼鏡	アンやばい店	5000
			購入	夢いらずの目薬	ガナ薬屋	4400
			購入	マブ女王のキノコ	ガナ薬屋	3600
		ネリッサ	購入	モルガンの香水	カプおしゃれ屋	8400
			購入	さざ波のハープ	ラン波止場	16000
	バトリア村	オーベロン	購入	マルゴの食前酒	ラン波止場	2400
			購入	バッカス印のフイゴ	レヌ道具屋	4400
		ドグベリー	探索	無念草アマルティア	洞窟１Ｆ	3000
		ジェシカ	買物	妖精パウダー	ガナ薬屋	7600
ジェロシーア	王都	ゴボー	購入	青ヒゲ	ガナ道具屋	2200
			探索（勇者）	バーサーカーのねまき	宮殿Ｂ１・２Ｆ	10000
			購入	知恵シボリ器	ガナ道具屋	8000
		トービー	購入	メディア玉	ラン波止場	1600
		エミリア	購入	アヴァロンの口紅	カプおしゃれ屋	5600
			購入	トキメキ・セット	レヌ道具屋	4000
			購入	ノロイ・セット	ガナ道具屋	4000
			購入	さよならキャンディー	ラン波止場	2000
			探索（勇者）	まなざしの仮面	宮殿Ｂ１・２Ｆ	15000
ガナドール	町	ビオンデロ	購入	いかさまサイコロ	アンやばい店	2800
			購入	ニセ金	アンやばい店	1500
			購入	万能キー	アンやばい店	2000
			購入	盗賊セット	アンやばい店	8000
		テューバル	購入	怒りのドラム	ラン波止場	14000
		アーシュラ	探索	血染めのスカーフ	地下墓地Ｂ１	7000

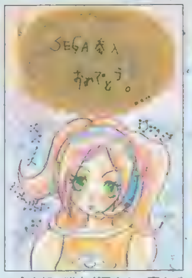
国	地域	依頼人	依頼のタイプ	必要アイテム	入手場所	報酬
カプリス	王都	クレランス	購入	毒ニンジン	ガナ薬屋	3000
		ビアンカ	購入	ポンポン・ワイン	ラン波止場	3200
		フィービー	購入	三日分の日記帳	レヌ道具屋	3400
アングスト	王都	ボトム	購入	わらうドクロ	ガナ道具屋	9800
			探索（勇者）	裏切りの短剣	地下墓地Ｂ２～Ｂ３	10000
			探索（勇者）	断罪のオノ	地下墓地Ｂ２～Ｂ３	15000
		シャロー	購入	神酒ネクタル	ラン波止場	5600
			購入	グリフォン文様大皿	ラン波止場	6600
		エヴァンズ	探索	シザーリオのビー玉	宮殿１Ｆ	5000
ラント	王都	ヒポリタ	探索	マヨラナの花	洞窟１Ｆ	4000
		スライ	探索	誕生のモニュメント	ピラミッド５Ｆ	5000
			探索	統一のモニュメント	ピラミッド４Ｆ	5000
			探索	分裂のモニュメント	ピラミッド３Ｆ	5000
			探索	再生のモニュメント	ピラミッド２Ｆ	5000
			探索	トム・サークレット	ピラミッド１Ｆ	30000
		ヴァイオラ	購入	キャリバンの玉座	ラン波止場	24000
			探索（勇者）	黄金のチリ取り	宮殿Ｂ１・２Ｆ	10000
			探索（勇者）	母の想い出	地下墓地Ｂ２～Ｂ３	15000
			探索（勇者）	天使の眠り	地下墓地Ｂ２～Ｂ３	20000
レヌンシア	王都	マーガレット	購入	虹色のペンケース	カプ小物屋	3200
			購入	妖精の羽	カプ小物屋	2400
			購入	乙女の裁縫セット	カプ小物屋	5800
		グレミオ	探索	ドュナ・エーの角ぶえ	洞窟１Ｆ	6000
			探索（勇者）	クラブ・ロック	洞窟Ｂ１～Ｂ４	25000
			探索（勇者）	ドラゴン・ホープ	洞窟Ｂ５～Ｂ７	50000
		コリン	探索	ヴィンラントの指輪	宮殿１Ｆ	8000

c 2001 ARTDINK.All Rights Reserved.

中村　信彦
沼田　秀明
トホホな旅に出かけよう。
ボクと魔王™
3月15日発売
標準価格5,800円（税抜）　プレイステーション2専用ソフト／SCPS-11008
[GARAGE. www.scei.co.jp]　"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"、"PlayStation 2"等の最新情報をお届けするSony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
PlayStation®2

地味な主人公と凶悪な魔王の大冒険。
清水　正典
和典
藤田　勤
©2001 Sony Computer Entertainment Inc. "PS" ロゴおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
●商品に関するお問合せ 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 0570-000-929／携帯電話、およびPHSの場合 03-3475-7444（受付時間10:00～18:00土日祝日休業）
ZENER WORKS

◀神奈川県　アウタ・ベリーさん：なんていうか……隠れ家系に集まるのって楽しいんですよね　特にこの2人はもうピッタリ。木の上の秘密基地とか、廃墟の地下室、1人暮らしの友だちの家（笑）……ただただ話をしているだけでもいいんですよね。1日が妙に長く感じたりして。

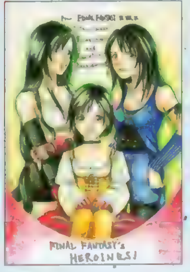


▲東京都　猫山直子さん：喜んでいる人も多いですよね。

▼京都府　刃霧海さん：お兄ちゃんが……全国のお兄ちゃんが……。

▲福岡県　吉武絵理さん：企んでる表情が似合いますよね。

▼鹿児島県　睦月なずるさん：歴代のヒロイン。髪型似てますね。



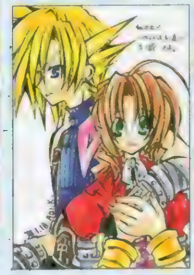
▲静岡県　鮎りのさん：愛さえあれば最強です。

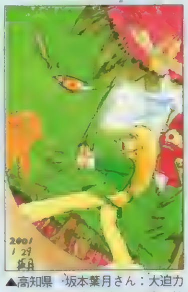
▲宮城県　夜霧悠さん：衛星は全国どこからでも見えますが……アンテナが必要で……。

▼東京都　津丸さん：実戦で……しゃもじで戦うのは勘弁です。こんな短い武器じゃ……。

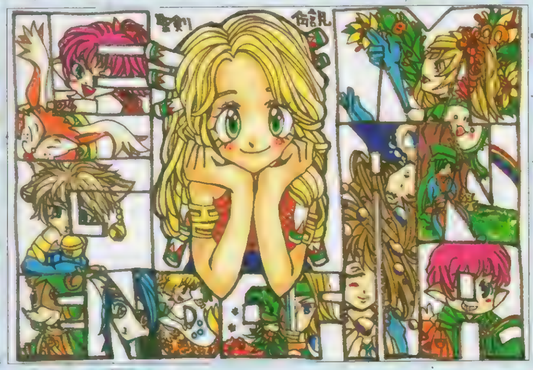
▲兵庫県　モモさん：みんなカッコイイワケで。たまに不細工な主人公を……ってダメですね。

▼岡山県　寿あおいさん：そういう人は多いみたいです。心に刻まれているのでしょう。





▲高知県　坂本葉月さん：大迫力な視点での大迫力バトル。森は怖いでしょうね。敵として。



◀宮城県　ラヴリズムさん：こういうふうにレイアウトをデザインした上に、イラストを描くのって大変そうです。どこに誰の顔が入るかを計算しないといけないし。さりげなくキャラごとの構図のメリハリも付いてますしね。小さいですけどサボテンくんが○。

▶東京都　亀道楽さん：ピョンですから深津？　ってそれは「スラムダンク」ね。

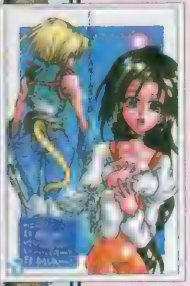
▲新潟県　文望さん：どうなんでしょう？　過去の作品を遡っていけば大丈夫のような気も。「3」は……いつ？

▼静岡県　瀧上アサオさん：メインの4人の仲良しっぷりにメロメロな人が増加中です。さわやかですし。

▲栃木県　佐戸原ひろあさん：ギャルてんこ盛りですから。ツボに入る娘が必ず用意されている感じで。

CGでバッチリ

CGはハガキサイズにプリントアウトして応募してください！　データでの応募は×。



◀愛知県　麦茶さん：留年は……マズイですねぇ　お金かかっちゃいますし

◀茨城県　白木桃香さん：さらに解像度を上げた方が……。カラーの場合原寸で350dpiが目安です

▶大阪府　K・タニノさん：デフォルメされた沙夜がカワイイですなぜ白目？　笑　やるDVDのシリーズはこのクオリティで値段が下がってくれれば……未来は明るい気がするんですが

▶大阪府　クロ助さん：いいゲームですよね。ちょっと短いだけで。キャラのアクションもカワイイですし。

▶大阪府　みかんさん：パワーアップしてますよね。電波度（笑）。

▼新潟県　なぶらさん：それが世界の選択です。

▲長崎県　聖乃亜さん：変形合体できそうです。

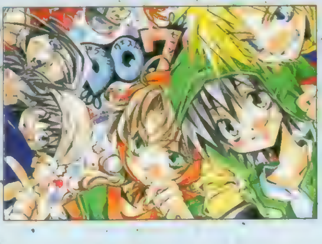
▶大阪府　さんとこさん：前作は……でしたからねぇ、今回はステキだと……。

▲秋田県　天野雪那さん：ドーンと売れていいゲームですよね。

▼宮城県　夜霧悠さん：桜が似合いそうですよね。

▶愛知県　黒石さん：SDでマンガ調です。個性豊かな上に明るいですよね。みんな。戦時中だというのに。笑。それを言い始めるとアレなんですけどね。

▶神奈川県　ひさえ久遠さん：主人公よりもワキ役の方が目立ちまくりな展開でしたよね。なぜか。どうせならもう少し格好良くても……良かった気が

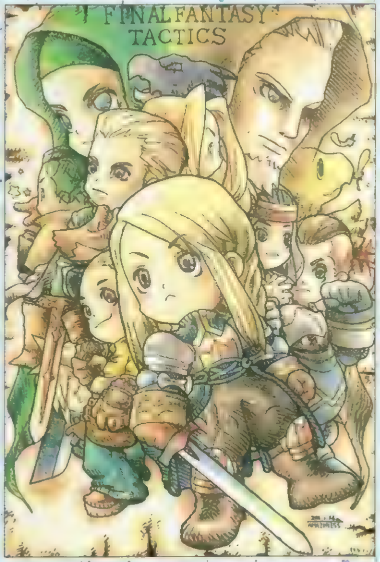


▲岩手県　高松未来さん：さて、今回はどんな冒険が……。楽しみですよね。ポリゴンも。

▶東京都　天然オムゴさん：メカニックは大変です。汚れますし。

◇カラーイラストの基本：この4C奴隷（カラーの奴隷）のページは読者様のカラーイラストで構成されています。ルールは……①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷でうまく発色してくれないことがあるので要注意。それなりに濃く描いてあれば大丈夫なんですが……。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは135ページのPSの奴隷に準拠しています。採用の際に発生するポイントに関しても今号136ページ参

▲富山県　ふむなさん：ものスゴイドラマが隠されている感じですってスゴイんですけどね。1回のプレイじゃ見れないシーンも多いし



▲石川県　あまぞねすさん：主役が……笑。違ってもまあ、いいかなぁと思いますが……ってダメですね。ヤッパリ。後半に出てくるキャラは印象が薄くて……パーティメンバーに加えられないこともあるし

▲高知県　如月りゅうすさん：精霊とか家の中で呼び出しちゃいけない決まりとかあるんでしょうね。絶対。だってもう……ワヤクチャになりそうですから。本とかも多いですし。

▲北海道　TOMYさん：彼は慎重すぎて。エースにしようとすると苦労します。

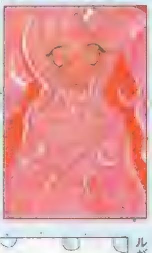
▲愛知県　スっちょんさん：風景がキレイだと涙が出そうになります。

▲秋田県　緋進雀さん：『テイルズ』シリーズはファンならハズレないですよね。

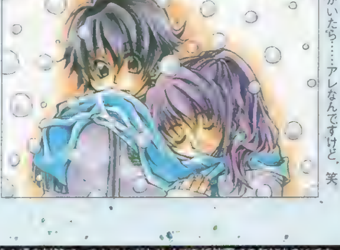
◀静岡県　えんぜるまのさん：超男らしいですからねぇ。大酒飲みだし。べらんめえ。

◀神奈川県　小野奏子さん：パンチ……マジで効きそうですから怖いです。

◀神奈川県　MIKIKOさん：これは……どこのハムスターでしょう。笑



◀山梨県　ろんりめんこさん：心の風景なんでしょうか？　色は。



◀東京都　望月セツナさん：なんだかいいですよねぇ……実際にこういうカップルがいたら……アレなんですけど。笑

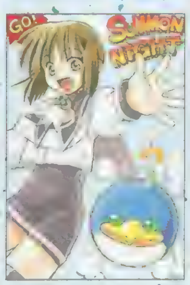
▼神奈川県　朝影礼都さん：メルディが真面目な顔しているとグッときます。

▼青森県　くめた夏緒さん：『ベロニカ』では……今後どうなるんでしょう？

▼福岡県　飛柳葵さん：なんだか、最近増えてます。ハガキ。

▶山口県　嘔吐山口さん：この2人のストイックさはもう……男でも惚れるって感じでしょうか？　特にカミュはいいですよね。あえて2番手ってところが。

▲北海道　シロさん：彼女の涙が歴史を変えたのでしょう



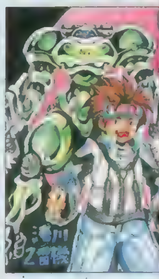
▲大阪府　クラゲ2号さん：今度の召喚はどんな感じなんでしょう？

▲富山県　すだこさん：鈴蘭　印象的ですよね

▲千葉県　くーらさん：ムーミンなところもイロイロと……。

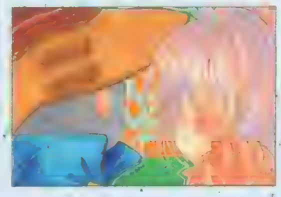
▶京都府　水杜珠呂さん：愛なんでしょうか？　この2人の表情は。そんな想像もできるゲームです

▶埼玉県　ラサハンさん：正統派でスゴク素直な感受性の持ち主ですからね



◀富山県　マロさん：大人になった彼女も見たいですよね。思っているよりもイロっぽくなりそうで、期待大です。

▲神奈川県　船津さん：がるるるーは卑怯と判っていても逃げられない人がたくさんいるような気がします



◀秋田県　天野雪那さん：このままキスなんていかがでしょう？　というかビビの口ってどこに？　気になります。

移植化計画

他機種作品でPSに移植して欲しいソフトのハガキは、この宛先まで！　少なくなって来ましたが……。

▶千葉県　しもさん：これが移植されたら……もう……ねぇ。ですよねぇ

▶青森県　せんづき千春さん：どうなるんでしょうねぇ？　その辺の細かいシステム関係はまだ明らかになってませんからねぇ。

…④：封書もOK：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送ってください。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いの方には申し訳ありませんが御了承ください。あて先：〒101-8305　㈱メディアワークス「4Cど」係

KONAMI

KCEスクール平成13年度生募集締切迫る！ 入学説明会毎週開催！

Be a Game Creator!

KCE独自の3段階ステップアップカリキュラムでプロのクリエイターを養成

KCEスクールなら

キミのやりたいことが必ずある！

■KCEスクールでは世界で唯一、全てのプラットフォームでのスペシャリストを養成できる実践派スクール。制作課程を終え、実践課程に進む際に自分の希望する実践コースを選ぶことが出来ます。
「みんなが夢中になるRPGが作りたい」、「超リアルなスポーツゲームが作りたい」、「D.D.Rやメタルギアソリッドみたいな斬新なゲームが作ってみたい」、「興奮度満点のメダルゲームが作りたい」・・・。
KCEスクールなら、その夢に全て応えられる！
君はどの夢を選ぶ？

STEP1 予備校（基礎課程）

初心者でも安心!!

クリエイターとしての基礎を学びます。授業は初歩の段階から細かく指導しますので初心者の方も安心して学ぶことが出来ます。

STEP2 本 校（制作課程）

本格的な作品制作!!

制作実習を通してクリエイターに必要な制作ノウハウを身に付けます。簡単な課題実習から本格的な作品制作までを学びます。

STEP3 実践校（実践課程）

現場で問われる技術を習得!!

左記の各実践コースなど、全国のコナミ制作会社に併設されている実践校で実習し、制作現場で必要とされる技術をプロの指導のもと習得します。

コナミに入社！

POINT1 常に最新のカリキュラム！

変化する状況に対応し、KCEスクールのカリキュラムは常に見直しされています。実践課程では各種最新ハードに対応したソフト制作ノウハウを学ぶことが出来ます。現場で使えない技術は教えない。それがKCEスクールです。

POINT2 コナミマスター課程卒業生はコナミ無試験入社特典を付与！

コナミマスター課程実践校での卒業基準に達した学生は、コナミへの無試験入社特典が付与されます。この特典により、過去2年間で130名以上の卒業生がコナミへ入社しています。

AM実践コース（アミューズメントマシン事業分野）
- ダンスシミュレーションゲーム
- ガンシューティングゲーム
- 音楽シミュレーションゲーム
- パーティーゲーム
- 体感ゲーム

CP実践コース（クリエイティブプロダクツ事業分野）
- カードゲーム
- 出版
- ケータイコンテンツ
- キャラクター商品制作
- ネットワークコンテンツ

CS実践コース（コンシューマソフトウェア事業分野）
- ネットワークゲーム
- アドベンチャーゲーム
- 音楽ゲーム
- パズルゲーム
- ロールプレイングゲーム
- テーブルゲーム
- スポーツゲーム
- シューティングゲーム
- アクションゲーム
- 映画ゲーム
- シミュレーションゲーム
- 携帯電話向けソフトウェア

ME実践コース（ミュージックエンタテインメント事業分野）
- ゲームミュージック

GM実践コース（ゲーミングマシン事業分野）
- カジノゲーミング
- メダルゲーム

PS実践コース（パチンコシステム事業分野）
- パチンコ液晶ユニット制作
- パチスロ機制作

本年度最終!!

●特別入学説明会

教室見学、学生作品の見学、質疑応答など、KCEスクールが良くわかる一日です。お申し込み・お問い合わせは下記フリーダイヤルまでお気軽にどうぞ。

●開催日：3／17（土）
●時　間：午後2時開始　午後5時終了予定
●会　場：KCEスクール東京・渋谷校
　　　　　KCEスクール大阪・梅田校

●定例入学説明会　平日毎日開催中！

毎週平日は定例の入学説明会があります。

●時　間：1 午後2時～　2 午後6時～

※上記の時間でご都合の悪い方は入試事務局までご相談下さい。

●国の教育ローン指定校
●アパート紹介制度有

世界で唯一、全てのプラットフォームでの実践教育が受けられる！

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテインメントスクール

入学案内（無料）の請求・説明会参加申し込みは

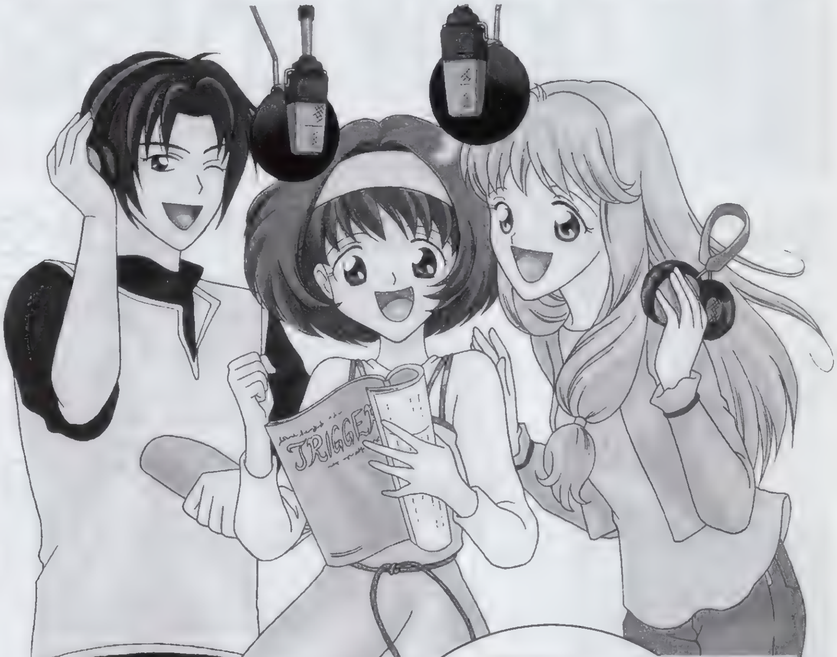
0120-816-573

※東日本は東京入試事務局へ、西日本は大阪入試事務局へ着信します。
○KCEスクール東京入試事務局　〒150-0002 東京都渋谷区渋谷2-12-15
○KCEスクール大阪入試事務局　〒530-0001 大阪府大阪市北区梅田1-1-3

インターネット情報サービス
▷ ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/school/
i-mode http://www.konami.co.jp/school/i/i-index.html
e-mail school@konami.com

CHK声優オーディション《研修生》

声優 アニメ歌手 大募集



洋画の吹き替えやアニメに命をあたえる声優！テレビ・映画・ビデオ・インターネット・ゲームソフト・DVDなど活躍の場は無限大。
さあ、あなたもチャレンジしよう！

オーディション・研修地区
札幌・東京・静岡・名古屋・金沢・大阪・岡山・広島・福岡
〈歌手コースは、東京・名古屋・大阪のみ〉

応募条件

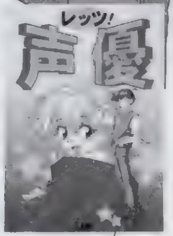
★男女13〜35歳、学歴経験問いません。

応募方法

★履歴書1通
（市販の物に必要事項を記入して下さい）
★写真1枚（顔のハッキリわかるもの）を同封の上、下記へ送って下さい。応募書類は返却しません。
★オーディション費用／3,000円（当日要）

締切日 平成13年 **3月30日(金)** （当日消印有効）

業界初の
漫画で読む声優入門書
「レッツ！声優」
全国の書店で発売中!
A5判 292P 定価1,200円
発行（株）オフィスCHK
問☎03-3237-7400



直接ご購入ご希望の方
住所、氏名、電話番号、冊数を明記の上、郵便振替にてお申し込みください。
●郵便振替先「01020-0-71052」株式会社 オフィスCHK
●料金／1冊 ¥1,510（税・送料含）

応募先

CHK声優センター

電撃プレステ 0309係

〒102-0084 東京都千代田区二番町1番地 番町ハイム437

——— お問い合わせは各事務局へ ———

関東事務局（関東地区・その他の地区）TEL03-3234-5400
関西事務局（ 関 西 地 区 ）TEL075-231-0011

当社関連出演作品

【アニメ】名探偵コナン、だあ!だあ!だあ!、ひみつのあっこちゃん、神風怪盗ジャンヌ、おジャ魔女ドレミ#、コジコジ、マクロス7、キューティーハニーF、天地無用、逮捕しちゃうぞ、金田一少年の事件簿、ストレンジドーン、封神演義、学校の幽霊
【洋画】オータム・イン・ニューヨーク、オーロラの彼方に、刑事マルティンベック
【CD】デ・ジ・キャラット、アクエリアンエイジ、マリーのアトリエ、秘密の世界エルハザード
【ゲーム】シェンムー、ハッピーレッスン、 他テレビ・ラジオなど多数出演

募集要項など声優センターのことがすべてわかる! CHK声優センターホームページ
オリジナルアニメも見れるよ
http:www.chk-sc.co.jp/ 日本語でもOK! http://www.CHK声優センター.jp.io

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

4476

差出有効期間
平成14年2月
28日まで
切手を貼らずに
お出しください。

150-8790

東京都渋谷区渋谷2-12-15

KCEスクール

コナミコンピュータエンタテインメントスクール

入試事務局 行

切り取り線

資料請求ハガキ（楷書で丁寧にお書きください。）

(フリガナ) お名前	年齢　　才	性別　男・女
	TEL　（　　）	
(フリガナ)		
ご住所　〒□□□-□□□□ 都道府県		
メールアドレス		
学校名（最終学歴校）　立　学校　学科		
職業　□中学（　）年　□高校（　）年　□専門学校（　）年　□短大（　）年 □大学（　）年　□社会人　□その他（　　）		

＜2001.3.電撃PS＞

切り取り線

資料請求ハガキご返答ありがとうございます。早速、KCEスクールの入学案内一式をお送りいたします。
また、下記のアンケートにご協力下さい(該当する項目に○印をおつけ下さい)

Q1 あなたは、KCEスクールのどのコースに興味がありますか?

1.プログラムコース　2.映像デザインコース　3.音響サウンドコース
4.ディレクターコース　5.シナリオコース　6.3DCGコース

Q2 入学するとしたらどの校舎になりますか?

1.KCEスクール東京　2.KCEスクール大阪

Q3 興味のあるコースについて勉強したことがありますか?

1.はい　2.いいえ

『はい』と回答した方は、どんな勉強をしましたか?

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

Q4 特別入学説明会&定例入学説明会に参加を希望しますか?

1.はい　2.いいえ

『はい』と回答された方は、下記一覧に○印を記入して下さい。

	特別入学説明会	平成13年3月17日(土)　午後2時開始
	定例入学説明会	毎週平日　午後2時・午後6時開始

参加会場　:　KCEスクール東京　KCEスクール大阪

Q5 KCEスクールを何で知りましたか?

雑誌(雑誌名:　　　　)　新聞(新聞名:　　　　)
先生　友人
今回初めて知った　その他(　　　　)

Q6 KCEスクールへの質問等がありましたらご記入下さい。

ご協力ありがとうございました。

電撃 Play Question プレイクエスチョン

2001 HOW TO WIN

長かった受験勉強も終わり、未プレイのゲームを遊べるときが来ました!! しばらくゲームから離れていても、この「プレイクエスチョン」があれば大丈夫。やり込んでいたころのカンも、すぐに戻ってきますよ！

PS2 BLOODY ROAR3

各キャラクターに用意されている技を、一覧表にして一気に掲載!!

発売中	▶¥6,800 ▶ハドソン
FTG	▶MC2(137KB)、2人プレイ可

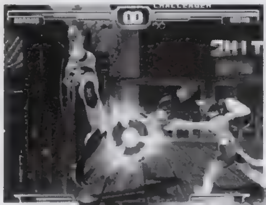
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の攻略でピックアップした、特殊な分岐を持つ3キャラ。彼らはコンビネーションを覚えればとぎれずに攻撃できるので、最強の座に近いと思います。これらのキャラとの対戦が苦手な人は、自分でそのキャラを使ってみましょう。そうすれば技の特徴（スキなど）がわかるので、反撃のタイミングをつかめるはずですよ。（H・O）

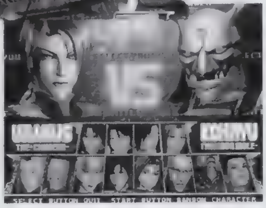
©2001 HUDSON SOFT ©EIGHTING 2001 Illustration：Naochika Morishita/CARAMEL MAMA

キャラの技表を大公開&特殊な派生の解説をお届け!

ついに発売されたＦＴＧ『ブラッディロア３』。第２回目の攻略となる今回は、隠しキャラを除く12名のコマンド表を掲載していくぞ。使い勝手がいい技も多数用意されているので、ぜひ参考にしてもらいたい。また、ロン・シェンロン・ウリコが持つ特殊な派生技について、どんな状況で使うか、というケース別にDPSオススメのパターンも解説していくぞ。



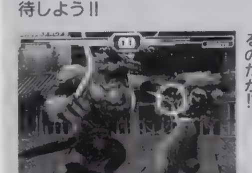
◀難しいと敬遠されがちな六合系の派生も、コレさえ覚えればバッチリ!!



▶鋼龍と今回紹介するウラヌスの詳細は、今後の情報に注目してほしい！

CHECK 新たなる敵ウラヌス!

前号で紹介した鋼龍以外にも、ウラヌスというキャラが登場することが判明！ 詳しい出現条件はまだ不明だが、戦うにはかなりの腕が要求されるようだ。はたして鋼龍のように、プレイヤーが使うことはできるのだろうか？ 続報に期待しよう!!

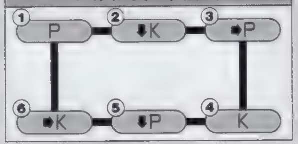


◀ウラヌスの獣化した姿は、「I」でボスだったときのウリコを彷彿とさせるのだが!?

特殊な派生を持つ3キャラのオススメパターンを解説!!

ロン&シェンロン

六合鴻(蛇)輪式



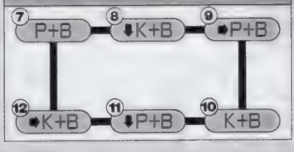
■シェンロンも同じコマンド

六合系の派生は、3人とも同じ法則の上に成り立っている。まず初めにコマンド一覧表内の「開始技」があり、これを繰り出すと対応する六合技（カッコ内の丸数字・①など）への派生が可能になる。六合技は右回りか左回りの一方通行で、同じ技を2度続けて出すことはできない。そして「終了技」を出すと、連係はそこでストップとなるのだ。以下で有効なパターンを紹介するぞ。

オススメ連係パターン	
上段	PPP→K→➡P→⬇K→➡➡K
中段	PPP→➡K→⬇⬇P
下段	PPP→K→⬇P→➡K→⬅P

ロン

六合虎輪式



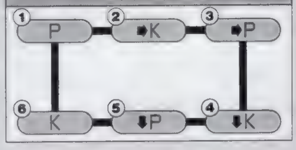
■鴻輪式にBをプラスすればOK

この虎輪式はロンの獣化時限定の連係技。出し方はいたって簡単で、鴻輪式のコマンドにBをプラス（同時押し）すればOK。威力もアップするので、かなり頼りになるハズだぞ。ただし、獣化時は攻撃のスピードが上がり、コマンドの入力タイミングも若干変わる。パターンを読まれると簡単に返されるので「空中コンボ用」や「しゃがんだ相手用」など何種類か練習しておこう。

オススメ連係パターン	
上段	PPP→➡P+B→➡K+B→⬅⬅B
中段	PPP→P+B→⬇K+B→➡➡B
下段	PPP→⬇K+B→⬇⬇K

ウリコ

六合鳳輪式



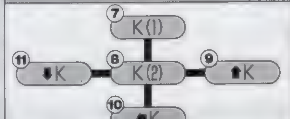
■オート鳳輪式も便利!

ウリコの六合鳳輪式は、技の出が早い翡翠頂肘（➡P）や、四方神五重からの派生をメインに使っていきたい。また、ウリコは獣化時に扇天鳥落（⬇⬆➡B）から⬇BBBBBなどで、簡単に鳳輪式を出せる点も見逃せない。⬇Bを⬆B、➡B、⬅Bに変えられるので、同じパターンにならないように使い分けていこう。COM戦では、コレだけでもけっこうラクに勝てるぞ。

オススメ連係パターン	
上段	➡P→➡K→➡P→➡➡K
中段	➡P→➡K→P→⬅K〜AC
下段	➡P→➡K→P→⬇⬇K

ウリコ

四方神五重



■鳳輪式への連係に使おう!

この四方神五重という連係技は、⑧以外の技から開始できる連係。ただし、⑧から⑦と⑩を出すことはできない。また、⑧から⑨と⑪への連係も、最大3回までしか往復ができないのだ。重要なのが牙側腿・要（⑧）で、これは鳳輪式への分岐でもあり、キャンセルが可能になっている。ここでBDを使ってもいいし、そのまま鳳輪式につなげてもかまわないぞ。

オススメ連係パターン	
上段	K(1)→K(2)→⬆K
中段	K(1)→K(2)→六合鳳輪式
下段	K(1)→K(2)→⬇K

用語解説 【P】パンチ 【K】キック 【B】ビースト 【G】ガード 【BD】ビーストドライブ 【AC】エアコンボ 【キャンセル】通常技を出したあと、すぐに次の技のコマンドを入力して技のスキを消す（キャンセルする）こと ※コマンドは、すべてキャラが右向き時のものです

12キャラの技表を掲載

全キャラ共通のダウン時追い打ち（↓P or K or B）は、表から除いてあるので注意してほしい。

ロン技一覧表

属性	技名	コマンド
基本技	掌打	P
	冲捶	→P
	七寸靠	←P
	伏掌打	↓P
	斬捶	↘P
	横拳	↙P
	鉄山靠	→→P
	[illegible]	ダッシュP
	[illegible]	伏せP
	双撑掌	振り向きP
	転身崩捶	振り向き↓P
	騰空斜捶	↑P
	騰捶	ジャンプP
	落双捶	ジャンプ→P
	壁腿	K
	双扣腿	→K
	後蹴腿	←K
	前掃腿	↓K
	側腿	↘K
	後掃腿	↙K
	疾地掃腿	→→K
	神龍脚	ダッシュK
	穿弓腿	伏せK
	[illegible]	振り向きK
	転身掃腿	振り向き↓K
	騰空分脚	↑K
	飛刺腿	ジャンプK
	風門倒壊	ジャンプ→K
	風門倒壊	ジャンプ←K
	虎爪撃	B
	虎撲子	→B
	虎撲把	←B
	伏虎双爪	↓B
	背身虎尾脚	↘B
	天辺掛月	↙B
	羅漢鞭	→→B
	瘋獣咆哮	ダッシュB
	獅子衝天炮	伏せB
	鉄山靠	振り向きB
	振竹爪	振り向き↓B
	環雲撃	↑B
	獣登脚	ジャンプB
	[illegible]	ジャンプ→B
投げ技	砲身発動	P+K
	封跪膝	↓P+K
	裏投	相手の背後でP+K
	踏身金剛捶	獣化時P+K
	虎爪掌	←→P+K
コマンド技	箭疾歩	↓↘→P
	外門頂肘	↓↙←P
	連環腿	↓↘→K
	無影脚	↓↙←K
	頸絶牙	↓↘→B
	金剛搗碓	↓↙←B
	釘脚	←→K
BD	擂打頂肘	↓↘→↓↘→B
	猛虎硬爬山	↓↙←↓↙←B

属性	技名	コマンド
固有技	連捶環雲撃	PPP↑B
	掌打旋脚	PK↓K
	鷂子栽肩	↘PP
	虎爪旋脚	B↓B
	爪掌環雲撃	BP↑B
	天辺連華山	↙BB
	背身連華山	↘BB
	通天十字破	BBB
	伏虎十字双	BB↓B
	十字羅漢	BB→B
	金剛虎僕把（A）	↓↙←BPPPP
	連珠靠爬山	(A中に)K→B↓P
	連珠虎僕把	(A中に)K→B←B
	釘脚靠爬山	←→K→B↓P
	釘脚虎僕把	←→K→B←B
六合鴻(虎)輪式 開始技	上歩連開（1·6·7）	→P
	双扣腿（5）	→K
	連捶挑領（すべて）	PPP
	爪掌打（すべて）	BP
	掌打旋脚（3）	PK↓K
	連捶単把（③⑥⑨⑫）	PP
	高蹴日月把（5·11）	K
	伏虎日月把（⑪）	↓B
	虎爪掌（すべて）	←→PK
六合鴻輪式	①打開	P
	2斧刃脚	↓K
	③単把	→P
	4右踹脚	K
	⑤日月把	↓P
	6左踹脚	→K
六合虎輪式	⑦絶爪	P+B
	8下勢虎斬	↓K+B
	⑨伏虎	→P+B
	10飛燕脚	K+B
	⑪斬鎚	↓P+B
	12里合腿	→K+B
六合鴻(虎)輪式 終了技	横拳（※1）	↙P
	掌打旋脚（※2）	PK↓K
	崩拳	←P
	翻身連脚	←K
	裡門頂肘	→→P
	旋風脚	→→K
	前掃幻脚	↓↓K
	連珠砲動	↓↓P
	鴻雲輪	BB
	六合伏虎	B↓B
	六合衝天炮	B→B
	靠山壁	→→B
	半月刃	↓↓B
	六合神龍脚	←←B
金剛搗碓からの派生	金剛双（連）扣日月把	↓↙←BBB(B)↓B
	金剛連（双）扣無影脚	↓↙←BBB(B)↓↙←K
	金剛鴻輪式（天）	↓↙←B↑BBBBB
	金剛鴻輪式（地）	↓↙←B↓BBBBB
	金剛鴻輪式（陽）	↓↙←B→BBBBB
	金剛鴻輪式（陰）	↓↙←B←BBBBB

スタン技一覧表

属性	技名	コマンド
基本技	シェルパンチ	P
	バイフォーススルー	→P
	バーミンブロー	←P
	ハンドナイフ	↓P
	バーミンアッパー（※3）	↘P
	アサルトスラッシュ（※3）	↙P
	ボディスラッシャー	→→P
	シェルタックル	ダッシュP
	グランドメス	伏せP
	スパイナルブレイク	振り向きP
	バーミンネイル	振り向き↓P
	ヘッドクラッシャー	↑P
	フライングシェルパンチ	ジャンプP
	フライングヘッドクラッシャー	ジャンプ→P
	ソリッドキック	K
	トラストキック	→K
	ラウンチングキック	←K
	ニークラッシュ	↓K
	グランドステップ	↘K
	ヒールハンマー	↙K
	ニーブラスト	→→K
	デュアルソリッドキック	ダッシュK
	レッグアッパー	伏せK
	ブラッシュハイキック	振り向きK
	グランドブラッシュキック	振り向き↓K
	レッグギロチン	↑K
	ジャンピングハイキック	ジャンプK
	ジャンピングバックキック	ジャンプ→K
	ジャンピングバックキック	ジャンプ←K
	ビートルヘッド	B
	ローリングバグヘッド	→B
	トラストバグヘッド	←B
	マンティスファング（※3）	↓B
	バグミドル	↘B
	バググランド	↙B
	チャージバグヘッド	→→B
	ジェットビートル	ダッシュB
	グランドホーン	伏せB

属性	技名	コマンド
基本技	デュアルクロウキック	振り向きB
	バグクロウ	振り向き↓B
	ホーンチョップ（※3）	↑B
	フライングバグキック	ジャンプB
	バグプレス	ジャンプ→B
投げ技	クライングスルー	P+K
	ドラッグ	←P+K
	ダークサンクションコンボ	→↘↓↙←P+K
	ブレインクラッシュボム	↓↘→P+K
	スタンボム	↓P+K
	スパイラルレイド	↓↓P+K
	スタンスルー	相手の背後でP+K
	エアボンバー	空中で↓P+K
	バグハック	獣化時P+K
	トラストバグスルー	→↓B
コマンド技	スパイダードロップ	↓↘→P
	アントラーボム	↓↙←P
	ホーネットグラブ	↓↘→K
	グラスホッパーレッグ	↓↙←K
	ライオットビートル	↓↘→B
	バイオリジェクト	↓↙←B
	ライトニングマイン	←→P
	バイオショック	→←P
BD	VTOLバスター	↓↘→↓↘→B
	ブースティングバースト	↓↙←↓↙←B
固有技	シェルラッシュ（※3）	PPP
	シェルラッシュギロチン	PPPK
	シェルスラッシャー	PKPP
	ハンドナイフコンボ	↓PK
	ソリッドカッターコンボ	KPP
	トラストニースマッシュ	→KK
	トラストブロウ	→KK←P
	トラストニークラッシュ	→K↓K
	コンボアントラーボム	→K↓K↓↙←P
	カオスビートルラッシュ	BB↓B↓B
	バイオレンスビートルラッシュ	BB↓B↘B↑B
	ブレインクラッシュボム	↓↘→P+K・↓↙←P+K
	ダークサンクションコンボ	→↘↓↙←P+K・↓↓P+K・↓↓P+K

ユーゴ技一覧表

属性	技名	コマンド
基本技	ジャブ	P
	ボディブロー	→P
	ストレートファースト	←P
	スクワットジャブ	↓P
	アッパー	↘P
	レッグスラッシュ	↙P
	ジャンプアッパー	→→P
	ショルダータックル	ダッシュP
	スマッシュ	伏せP
	ジョフレアッパー	振り向きP
	ミドルフック	振り向き↓P
	ダンクストレート	↑P
	ジャンプジャブ	ジャンプP
	ハンマードロップ	ジャンプ→P
	ハイキック	K
	シュート	→K
	インサイドキック	←K
	ローキック	↓K
	ダッキング	↘K
	スウェー	↙K
	ワンステップニー	→→K
	グランドスライサー	ダッシュK
	ジャックナイフキック	伏せK
	バックターンハイキック	振り向きK
	バックターンローキック	振り向き↓K
	ソバット	↑K
	フライングサイドキック	ジャンプK
	ダイビングキック	ジャンプ→K
	ダイビングキック	ジャンプ←K
	ウルフクロー	B
	ワイルドスラッシュ	→B
	満月斬	←B
	弧月返	↓B
	地擦り斬	↘B
	獨狼脚	↙B
	アークリスト	→→B
	ボディーキャノン	ダッシュB
	スピニングクロー	伏せB
	バックターンクロー	振り向きB
	負け犬	振り向き↓B
	ツインファングダイブ	↑B
	ワイルドトーキック	ジャンプB
	ハイジャンプオーバーテイル	ジャンプ→B
投げ技	背負い投げ	P+K
	スリップダウン	↓P+K
	裏投げ	相手の背後でP+K
	旋血牙	獣化時P+K
	クリンチ	↓↘→P+K
	クリティカルアッパー	↓↘→P+K ・P
	スタイルチェンジ	↓↘→P+K ・K
	ターンステップ	↓↘→P+K ・→K

属性	技名	コマンド
コマンド技	クイックワンツー	↓↘→P
	フリッカー	↓↘→K
	ブラッディロア	↓↘→B
	シルバーウルフナックル	↓↙←P
	クレセントサマー	↓↙←K
	フライングバーサーク	↓↙←B
	メテオスラッシュ	↓↙←B↓B
	メテオクラッシュ	↓↙←B（壁ぎわで）B
BD	スパイラルファング	↓↘→↓↘→B
	キングオブブレイカー	↓↙←↓↙←B
派生技（※4）	バースト	P
	ストレートセカンド	P
	クイックストレート	P
	カウンターストレート	P
	ストライクラッシュ	P
	ショートフック	P
	ボディラッシュ	→P
	ハートブレイクブロー	→P
	ストレートセカンド	←P
	チャンピオンストレート	←P
	カウンターブロー	↓P
	ツインアッパー	↘P
	マシンガンアッパー	↘P
	ファイナルマシンガンアッパー	↘P
	ドラゴンフィニッシュブロー	↓P
	ワンツーボディアッパー	→P→P
	ハイキックツイン	K
	スパイラルキック	↓K
	サイドキック	K
	バックスピンハイキック	K
	ネイルスラッシュ	B
	ネイルスラッシュツイン	B
	ボディスラッシャー	B
	スラッシュロー	↓B
	ツインファングダイブ	→B
	スラッシュアッパー	B
	スラッシュダイブ	B
	フェイントローリング	↙B↓↙←B
	パンツァーストレート	→→KPPP
	ヒールタスク	伏せKK
	ブラインドブロー	↘B→P
	ダブルウルフキック	↙BB
フリッカーからの派生	ベーシック	PPPP
	ライトニング	→P
	カウンター	←P
	ブレイクダウン	↓P
	ミドルレンジ	↘P
	ファイナルアッパー	↑P
	インステップ	→K
	アウトステップ	←K
	フリースタイル	↑K

毒島技一覧表

属性	技名	コマンド
基本技	全開チョップ	P
	タイマンストレート	→P
	首折り裏拳	←P
	すね潰しパンチ	↓P
	ヤキナックル	↘P
	腰折り裏拳	↙P
	頭蓋割り	→→P
	毒島タックル	ダッシュP
	タケヤリアッパー	伏せP
	ぶん殴り	振り向きP
	ケツ殴り	振り向き↓P
	ばっくれ	↑P
	ジャンプ拳	ジャンプP
	ジャンプ頭蓋割り	ジャンプ→P
	速攻ニー	K
	チンピラキック	→K
	かかと地獄	←K
	スネ破壊	↓K
	地滑りキック	↘K
	スカシ脚	↙K
	足踏み	→→K
	毒島ブーメラン	ダッシュK
	テングリ蹴り	伏せK
	毒島翻弄	振り向きK
	毒島発射	振り向き↓K
	特攻キック	↑K
	ジャンプ蹴り	ジャンプK
	ジャンプ両足蹴り	ジャンプ→K
	ジャンプ両足蹴り	ジャンプ←K
	指爪パンチ	B
	顔面アタック	→B
	愚乱怒（グランド）伸びーる	←B
	撲殺ナックル	↓B
	鼻アッパー	↘B
	顔面スライダー	↙B
	突っ込みサマーソルト	→→B
	爆走サマーソルト	ダッシュB
	フラップ頭突き	伏せB
	大後退キック	振り向きB
	雑魚寝キック	振り向き↓B
	屁武無酢（ヘブンズ）伸びーる	↑B
	ジャンプ足爪キック	ジャンプB
	腹プレス	ジャンプ→B
投げ技	命（たま）潰し	P+K
	尻責め	↓P+K
	毒島スルー	相手の背後でP+K
	逆転スルー	獣化時P+K
	舌（べろ）スルー	獣化時↓↘→P+K

属性	技名	コマンド
コマンド技	ふっこみチョップ	↓↘→P
	毒島ホームラン	↓↙←P
	毒島本気（マジ）	↓↘→K
	毒島エクササイズ	↓↙←K
	姿消滅アタック	↓↘→B
	姿消滅	↓↙←B
	サマーソルトしっぽ	↓↑B
	伸びーる頭（ヘッド）	←→B
BD	大成仏スルー	↓↘→↓↘→B
	曼荼羅流	↓↙←↓↙←B
固有技	全開爆撃ック	PP↓K
	全開ばっくれ	PP↑P
	[illegible]	PPPK
	全開正拳列伝	PPP→P→P
	全開ぶっちぎりアッパー	PPPB
	全開かかと地獄	PPPK←K
	全開ぶっちぎりスカシ脚	PPPK↓K
	ブ・ス・ジ・マ・パンチ列伝	→PPPPPP
	ブ・キック	→PK
	ブ・ス・キック	→PPK
	ブ・ス・ジ・キック	→PPPK
	ブ・ス・ジ・マ・キック	→PPPPK
	ヤキヤキ裏拳	↘P↘P←P
	ヤキヤキブロウ	↘P↘P→P
	タコ殴り	振り向きPP
	速攻ニー	K↓K
	速攻ニー	KP
	速攻撲滅ナックル	KB
	チンピラ嘘蹴り列伝	→KKPPP
	チンピラばっくれ	→KK↑P
	チンピラ伸びーる	→KK↓B
	カメレオンラッシュ	B(or←B)↓BBB
	スライド昇天アッパー	→BB
	ダブル顔面スライダー	↙B↓B
	毒島エクササイズ	↓↙←KKKKKK
	屁武無酢（ヘブンズ）伸びーる	↑BBBB
	愚乱怒（グランド）伸びーる	←BBBB
	顔面アタック鼻スパイク	↘BB
	サマーソルトしっぽ	↓↑B
毒島本気（マジ）からの派生	本気（マジ）でパンチ	PPP
	本気（マジ）で伸びパンチ	B
	本気（マジ）でキック	K
	本気（マジ）でキック	KK
	本気（マジ）で払い	↓B
	挑発	↓
	後退	←
	前進	→
	通常構えに戻る	↑

技表の補足

※1：ロンの横拳は、六合鴻（虎）輪式終了技の→→Pと→→Kに直接派生可能　※2：ロンの掌打旋脚は、六合鴻（虎）輪式終了技の←Pと←K以外に直接派生可能　※3：スタンの技で（※3）とあるものは、最後のコマンドを↘Kにすると特殊移動に派生可能　※4：ユーゴの派生技は、通った派生のルートによって、同じコマンドでも技の形態と性能が変化する　※5：シェンロンの蛇尖転身掃腿は、六合蛇輪式終了技の←P、←K、Bから始まる技以外に直接派生可能

ジェニー技一覧表

属性	技名	コマンド
基本技	スラップ	P
	スイムスラップ	→P
	ヘビースラップ	←P
	レッグスラップ	↓P
	カッティングハイ	↘P
	ダブルレッグスラップ	↙P
	パイルバンカー	→→P
	プッシュアウト	ダッシュP
	レッグカッター	伏せP
	リパルスエルボー	振り向きP
	ターンスラップ	振り向き↓P
	ジャンプアウト	↑P
	ジャンプジャブ	ジャンプP
	ギロチンスラップ	ジャンプ→P
	ビーコックスラップ	獣化時ジャンプ↑P
	ゴーストライン	K
	パッションキック	→K
	バイバイキック	←K
	アンダースピック	↓K
	ニードルスピック	↘K
	グランドシェービング	↙K
	バイタルブレイカー	→→K
	コケティッシュスライダー	ダッシュK
	エナメルアーチ	伏せK
	ターンフックヒール	振り向きK
	リパルスヒールスタンプ	振り向き↓K
	エナメルレインボー	↑K
	ジェットヒール	ジャンプK
	ロケットヒール	ジャンプ→K
	ロケットヒール	ジャンプ←K
	エアロダンサー	獣化時ジャンプ↑K
	レンドクロウ	B
	ナイトメアデパーチャー	→B
	スピニングクロウ	←B
	レッグスピック	↓B
	バランスビーム	↘B
	スイープクロウ	↙B
	スラッシュタロン	→→B
	ウインドライダー	ダッシュB
	タロンサイクロン	伏せB
	バックアッパータロン	振り向きB
	カッティングターン	振り向き↓B
	バックサプライズ	↑B
	ミラージュタロン	ジャンプB
	ジャンプスラップ	ジャンプ→B
	ライジングスパイラル	ジャンプ↑B
	マキシマムスラップ	ジャンプ↓B
投げ技	スイートネックブレイク	P+K
	スイートディスグレイス	↓P+K
	スイートライディング	相手の背後でP+K
	スイートドライバー	空中で↓P+K
	ブラッドサッカー	獣化時P+K
コマンド技	ツイスト	↓↘→P
	ブリリアントスラッシュ	↓↙←P
	エキセントリックキック	↓↘→K

属性	技名	コマンド
コマンド技	クールサマーエッジ	↓↙←K
	バットウイングブレード	↓↘→B
	フラップウイング	↓↙←B
	トリルタロン	↓↙← ·PorKorB
	ユーフール	←→P
BD	スカイハイテンペスト	↓↘→↓↘→B
	クリムゾンスライダー	↓↙←↓↙←B
固有技	スラップスラップ	PP
	スラップスラップスラップ	PP←P
	スラップアントパッションキック	PP→K
	スラップアンドレッグナイフ	PP↓K
	ターンエルボー	↘PP
	ターンヒールスタンプ	↘P↓K
	ライジングシャドウ	↑PB
	エルボーフラップ	振り向きP↓↙←B
	ゴーストライントゥツイスト	K↓↘→P
	パッショネートヒールラッシュ	→KKKKK
	パッショネートヒールバイバイ	→KKK←K
	パッショネートヒールナイフ	→KKK↓K
	ナイトメアフラップ	→KKK→BBB↓↙←B
	パッショネートジャンプアウト	→KKKK↑P
	ヒールラッシュトゥツイスト	→KKKK↓K↓↘→P
	スライキック	↓KK
	エナメルウォールウィンド	↘KK↓KK
	エナメルバイバイ	↘KK←K
	エナメルトゥツイスト	↘KKK↓↘→P
	エナメルブレード	↘KKKK
	バイタルブレーカートゥツイスト	→→KK↓↘→P
	グロスエッジ	伏せKK
	コンプリートディスオーダー	BBBBB
	ディスオーダーフラップ	BBBB↓↙←B
	ウィンドスライダー	BBB↓B
	ディスオーダーフラップ	BBB↓↙←B
	ナイトメアフラップ	→BBB↓↙←B
	ウィンドディスオーダー	ダッシュBB
	ウィンドライダーフラップ	ダッシュB↓↙←B
	スラッシュフラップ	ジャンプP↓↙←B
	リリカルフラップ	ジャンプK↓↙←B
	スパイラルタロン	ジャンプ→BBB
	ブラストエアー	ジャンプBBB
ツイストからの派生	ツイストフール	↓P
	ツイストヒールチェンジ	KK↓K
	ツイストチェンジ	KK↓P
	ツイステッドストライク	KKKKK←K
	ツイストヒールチェンジ	KKKKKK↓K
	ツイストフール	KKKKKK↓P
	エキセントリックツイスト	KKKKKK↓↘→K
	ツイステッドエクスプロージョン	KKKKKKK
	ツイストヒールチェンジ	↓K
	エキセントリックツイスト	↓↘→K
	ツイステッドタロン	B
	ツイストトゥヒールラッシュ	KK←K
	パッシブツイスト	←
	アクティブツイスト	→
	ツイストキャンセル	G

ガドウ技一覧表

属性	技名	コマンド
基本技	ジャブ	P
	トマホークショット	→P
	ターニングエルボー	←P
	スクワットジャブ	↓P
	シェルショット	↘P
	アンプッシュカノン	↙P
	ダイブカノン	→→P
	ストリークファイア	ダッシュP
	ライズショット	伏せP
	ターンナックル	振り向きP
	スクワットターンナックル	振り向き↓P
	ドロップショット	↑P
	ジャンピングナックル	ジャンプP
	ジャンピングハンマー	ジャンプ→P
	ライジングバレル	K
	ニードルランチャー	→K
	スピントレット	←K
	スプレットマイン	↓K
	インテンスシュート	↘K
	ヒーティングホイール	↙K
	ニードライブ	→→K
	マインスライダー	ダッシュK
	バーティカルバレル	伏せK
	リバースキック	振り向きK
	ローリバースキック	振り向き↓K
	エアカノン	↑K
	ジャンピングキック	ジャンプK
	ミサイルキック	ジャンプ→K
	ミサイルキック	ジャンプ←K
	ネイルスクラッチ	B
	ネイルスピアー	→B
	ヴァニッシングスクラッチ	←B
	ネイルスウィープ	↓B
	ローツインスクラッチ	↘B
	スクワットバックターンスクラッチ	↙B
	ダイノヘッド	→→B
	ブルータルレイド	ダッシュB
	グラントスクラッチ	伏せB
	バックドロップキック	振り向きB
	スクワットターンスウィープ	振り向き↓B
	ダイブツインスクラッチ	↑B
	シェイブキック	ジャンプB
	ローリングシュレッダー	ジャンプ→B

属性	技名	コマンド
投げ技	グラブノックダウン	P+K
	シェイクボム	↓P+K
	サプライズクラッシュ	相手の背後でP+K
	ダムサイトファング	獣化時P+K
コマンド技	ヒートキャプチャー	↓↘→P
	ヒートキャプチャーミドルキック	↓↘→Pヒット時K
	ヒートキャプチャーローキック	↓↘→Pヒット時↓K
	アサルトブロー	↓↙←P
	アブソリュートファイア	←→P
	レイジカッター	↓↘→K
	デンジャースピン	↓↙←K
	デモリッションファング	↓↘→B
	ライジングレイザー	↓↙←B
BD	G-ボンバー	↓↘→↓↘→B
	G-キャノン	↓↙←↓↙←B
固有技	ヘビーウエイトショットガンG	PP→P
	ショットガンコンビネーションドライブ	PP→K
	ショットガンブラインドスクラッチ	PP↓B
	ツイントマホーク	→PP
	トマホークドライブ	→PK
	トマホークバスター	→PPP
	スピニングストライク	←PP
	スピニングスクラッチ	←PPBB
	スピニングロースクラッチ	←PPB↓B
	シェルスマッシュ	↘PP
	シェルスラッシュ	↘P↓K
	サイドブレイク	伏せPP
	トルーパーコンビネーション	KK
	トルーパーコンビネーション	KKK
	スカイランチャーストライク	→KKK
	ソリッドランチャーストライク	→K→KK
	グランドランチャーストライク	→K↓KK
	フェイントスカイランチャー	→KKP
	フェイントソリッドランチャー	→K→KP
	フェイントグランドランチャー	→K↓KP
	プレッシャーオブタイラント	↓↘→K←→P↓↘→P↓↙←P
	ダブルスクラッチ	BB
	トリプルスクラッチ	BBB
	トリプルロースクラッチ	BB↓B
	トラップネイル	B↓B
	デストロイスクラッチ	→BB
	ブラインドスクラッチ	→B↓B
	ブラッディレイジ	↑B↓↘→B

マーベル技一覧表

属性	技名	コマンド
基本技	M-Ⅶナックル	P
	ハンティングエルボー	→P
	スピニングエルボー	←P
	ポーチングナックル	↓P
	アマゾネスブロウ	↘P
	グランドチョップ	↙P
	ショルダーブースト	→→P
	アブソリュートファイア	ダッシュP
	エルボーアッパー	伏せP
	ターンナックル	振り向きP
	スクァトターンナックル	振り向き↓P
	ダイビングチョップ	↑P
	ジャンピングナックル	ジャンプP
	ジャンピングハンマー	ジャンプ→P
	G-Ⅲキック	K
	アサルトニー	→K
	ターンライドキック	←K
	ローライドキック	↓K
	ミドルライドキック	↘K
	キックマイン	↙K
	ダブルレッグミサイル	→→K
	マインスライダー	ダッシュK
	グランドヒールキック	伏せK
	リバースキック	振り向きK
	ローリバースキック	振り向き↓K
	スカイガンナー	↑K
	ジャンピングキック	ジャンプK
	ジャンピングバックキック	ジャンプ→K
	ジャンピングバックキック	ジャンプ←K
	アングリーフィスト	B
	バイオレントクロウ	→B
	バックキック	←B
	ダブルクロウ	↓B
	レパードウォーキング	↘B
	ターンスクラッチ	↙B
	レパードヘッド	→→B
	ブルータルレイド	ダッシュB
	グランドスクラッチ	伏せB
	バックドロップキック	振り向きB
	スクァトターンクロウ	振り向き↓B
	サマーソルトスクラッチ	↑B
	シェイブキック	ジャンプB
	ローリングシュレッダー	ジャンプ→B
投げ技	ブレーンバスター	P+K
	トラップレッグスルー	↓P+K
	タフネスドライバー	相手の背後でP+K
	ダムサイトファング	獣化時P+K

属性	技名	コマンド
	リバーススイング	しゃがんだ相手に一回転P
コマンド技	タスクフォースアッパー	↓↘→P
	アサルトブロウ	↓↙←P
	スクランブルスナッチ	↓↘→K
	トライデントシュート	↓↙←K
	パイルバンカー	←→K
	デモリションファング	↓↘→B
	ライジングレイザー	↓↙←B
BD	マッドトラップ	↓↘→↓↘→B
	クロスブレードザッパー	↓↙←↓↙←B
固有技	M-Ⅵ シューティング	PP
	M-Ⅵ ガン	PK
	M-Ⅵ ヘルファイアー	PPK
	M-Ⅵ ナパーム	PP↓K
	M-Ⅵ ナパームフェイク	PP↓P
	M-Ⅵ グラインドスクラッチ	PP↓B
	M-Ⅵ	PPP
	M-Ⅵ スティンガー	PPPK
	ハンティングアロー	→PK
	ハンティングダイブエルボー	→PPP
	スピニングナックル	←PP
	アマゾネスガンナー	↘PK
	アマゾネススクラッチ	↘P↓K
	ブロッケイドブロー	↙P↓↙←P
	G-Ⅲダブル	KK
	G-Ⅲコンビネーション	KKK
	アサルトキックラッシュ	→KKK
	フェイントキックラッシュ	→KKP
	アサルトキックマイン	→KKK↓K
	アサルトキックボム	→(入れっ放し)KKK
	フェイントキックボム	→K→KP
	アサルトキックサプライズ	→K↓KK
	フェイントキックサプライズ	→K↓KP
	アサルトキックスパロー	→KKK→K
	フェイントキックスパロー	→KKK↓P
	フライングトラップ	↓↘→K↓↑K←→B
	リバースレッグスルー	↓↘→K←K
	アングリークロウジャッジメント	BBB
	アングリースラッシュ	B↓B
	トリプルロースクラッチ	BB↓B
	サンクションズスクラッチ	BB→B←B
	バイオレントグラインド	→B↓B
	バイオレントリバーススクラッチ	→B←B
	バイオレントテンペスト	→B→B→BP
	ウォーキングファング	→B→B→BP
	リバーススイング中に追加入力	一回転P・↑
	リバーススイング中に追加入力	一回転P→↓↘→K

バクリュウ技一覧表

属性	技名	コマンド
基本技	短刀	P
	流閃刃 横斬り	→P
	流閃刃 縦斬り	←P
	閃波	↓P
	流影刃	↘P
	草薙刃	↙P
	双撃破	→→P
	地擂り刃	ダッシュP
	影縛り	伏せP
	目潰し	振り向きP
	回身短刀	振り向き↓P
	浮身返り	↑P
	飛ひ短刀	ジャンプP
	飛龍斬撃	ジャンプ→P
	流牙脚	K
	半月落とし	→K
	影刃脚	←K
	低刺蹴	↓K
	脛打ち	↘K
	影払い	↙K
	風裂脚	→→K
	震空脚	ダッシュK
	爆龍砲	伏せK
	背迅脚	振り向きK
	足掛け	振り向き↓K
	日輪脚	↑K
	裂空脚	ジャンプK
	飛龍弾	ジャンプ→K
	飛龍弾	ジャンプ←K
	毒掻き	B
	毒突き	→B
	影斬撃	←B
	下段毒掻き	↓B
	地擂り弾	↘B
	掻き上げ	↙B
	双毒撃破	→→B
	双毒竜巻破	ダッシュB
	爆龍此打	伏せB
	腹裂き	振り向きB
	離影	振り向き↓B
	急襲毒撃破	↑B
	空刃脚	ジャンプB
	衝空斬撃	ジャンプ→B
投げ技	崩身転撃	P+K
	裏転	↓P+K
	裏飯綱落とし	相手の背後でP+K
	飯綱落とし	空中で↓P+K
	斬滅竜巻撃	獣化時P+K

属性	技名	コマンド
コマンド技	雷光飯綱落とし	↓↘→P
	煙幕弾	↓↘→K
	頭蓋苦突き	↓↘→B
	硬気流撃破	↓↙←P
	煙陣螺旋脚	↓↙←K
	煙陣螺旋脚	↓↙←K↓
	煙陣螺旋脚	↓↙←KP
	昇天掻き上げ	↓↙←B
	天人飯綱落とし	→←P
	天人雷光脚	→←K
BD	分身火炎地獄	↓↘→↓↘→B
	土神覚醒四界陣	↓↙←↓↙←B
固有技	連刀刈り足	PPK↓K
	連刀落刃脚	PPKK
	連刀円月脚	PP←K
	連刀螺旋脚	PP↓K
	連刀螺旋裏肘	PP↓KP
	三連刀	PPP
	連刀浮身返り	PPP↑P
	三連刀螺旋裏肘	PPP↓KP
	三連刀螺旋斬り	PPPP
	螺旋流影刃	PPPP→P
	流影日輪脚	↘PK
	流影崩撃	↘PP
	流影此打	↘PB
	流閃掻き上げ	←P↙B
	裂迅雪崩蹴り	KKK
	龍牙落槌半月落とし	KK→K
	龍牙落槌円月蹴	KK←K
	裂迅雪崩蹴り	↘KKK
	裂迅草擂り蹴り	↘K↓K
	裂迅刈り蹴り	↘K→K
	月影返り	→K←K↑P
	疾風二段蹴り	→→KK
	疾風稲妻落とし	→→KKK↓KK
	落雷	伏せKK
	毒掻き支転脚	B↓B
	毒爪影斬撃	BBB
	毒閃流牙脚	→BK
	連掻き転倒砲	BB↓B
	毒突き支転脚	→B↓B
	毒閃転倒砲	→BB↓B
	毒爪流影日輪脚	→BBB↘PK
	邪舞牢頭蓋苦突き	→BBB↘P↓↘→B
	毒爪流影日輪撃	→BBBB↘PK
	邪舞牢頭蓋苦突き	→BBBB↘P↓↘→B
	毒爪爆銃連撃	→BBBBB
	骸裂き	相手ダウン↓BBBBB

技表の補足

次の技は、以下の理由により省略されています。●ユーゴのクローツインナックルスラッシュ（ＢＰＰＢ）：派生の中の１つのルートであるため　●ジェニーのスラップアンドディスオーダー（ＰＰＢＢＢＢＢ）：スラップスラップ（ＰＰ）とコンプリートディスオーダー（ＢＢＢＢＢ）を連続して出した場合と技の形が変わらないため　●ウリコの四方神一二三（ＰＫＫ↑Ｋ）；四方神五重の派生の中の１つのルートであるため

ウリコ技一覧

属性	技名	コマンド
基本技	紗捶	P
	翡翠頂肘	→P
	轟破掌	←P
	下薄	↓P
	鶺子穿林	↘P
	箭疾歩	↙P
	転覇	→→P
	捨身穿	ダッシュP
	連撃双拳	伏せP
	杏落靠	振り向きP
	翻身腔挫	振り向き↓P
	双掌天	↑P
	騰掌	ジャンプP
	怒矛	ジャンプ→P
	鏡破腿	K
	石鎚腿	→K
	楼燊旋・乙	←K
	斧刃脚	↓K
	斤旋転斧	↘K
	鎌脚	↙K
	閃連鋒	→→K
	神楽独楽	ダッシュK
	逆車	伏せK
	陵王旋膝	振り向きK
	転身掃腿	振り向き↓K
	楼燊旋・甲	↑K
	飛刺腿	ジャンプK
	風門倒壊	ジャンプ→K
	風門倒壊	ジャンプ←K
	猫爪撃	B
	迸遑扇	→B
	股旅舞	←B
	鼠取	↓B
	獅子脅し	↘B
	倒掃鎌	↙B
	鯉昇流	→→B
	龍尾滑	ダッシュB
	猫転撃	伏せB
	猫尾翼	振り向きB
	臆猫	振り向き↓B
	鳥遊扇	↑B
	獣登扇	ジャンプB
	猫宙撃	ジャンプ→B
投げ技	陰車羅	P+K
	崩身	↓P+K
	螺旋鋼落	相手の背後でP+K
	木端片	空中で↓P+K
	天雲仙昇	獣化時P+K
コマンド技	迸遑陣	↓↘→P
	護符額撃	↓↙←P
	富嶽三十六文	↓↘→K
	飛燕落	↓↙←K

属性	技名	コマンド
	平和	↓↘→B
	扇天鳥落	↓↙←B
BD	吃驚猫転	↓↘→↓↘→B
	鳳輪天舞 龍破天驚脚	↓↙←↓↙←B
固有技	雷環烈空	PPPPP
	雷環靠	PPPP→P
	雷環烈空猫尾脚	PPPPKB
	散桜鎌	↓P↓K
	転覇掃捶	→→PP
	転覇穿弓腿	→→PK
	連猫爪撃	伏せP→B
	連環腿	→KK
	斤旋猫尾脚	↘KKB
	蒼穹飛燕落	↓↙←Kヒット後→
	蒼穹飛燕落	↓↙←Kヒット時B
	爪襲猫舞	BBB
	雷撃旋風猫尾脚	←BKB
六合鳳輪式 開始技	雷環天舞（すべて）	PP←PP
	雷刃牙（⑤）	PP↓P
	雷環陵王膝（すべて）	PPPPKK
	翡翠頂肘（②③）	→P
	旋風陵王膝（すべて）	↘KK
	陵王旋膝（すべて）	振り向きK
	雷撃陵王膝（すべて）	←BKK
六合鳳輪式	①独鈷／三鈷（獣化時）	P
	2乱天華脚	→K
	③窮鼠動山掌	→P
	4草刺腿	↓K
	⑤日月把	↓P
	6双爪腿降	K
六合鳳輪式 終了技	天門開手	←P
	天震脚	←K
	連珠鳳動	↓↓P
	閻魔宣臨	→→K
	雪下連輪	↓↓K
	頸羅突	→→P
四方神五重	7鏡破腿（一重）	K
	8牙側腿・要（二重）	K
	9楼燊旋・甲（三重）	↑K
	10楼燊旋・乙（四重）	←K
	11斧刃脚（五重）	↓K
平和からの派生	洗面平和	P
	摩爪平和	K
	霹靂平和	BBB
	臆猫・改 甲	→
	臆猫・改 乙	←
	猫転平和	↑B
[illegible]からの派生	扇天風舞	↓↙←B↓BBBBBB
	扇天鳳翔	↓↙←B↑BBBBBB
	扇天鳳翼	↓↙←B←BBBBBB
	扇天鳳鱗	↓↙←B→BBBBBB
	扇天鳳起	↓↙←BBBB

シェンロン技一覧

属性	技名	コマンド
基本技	蛇尖	P
	進歩捎捶	→P
	胡蝶掌	←P
	下勢蛇尖	↓P
	当天砲	↘P
	横拳	↙P
	裡門頂肘	→→P
	箭疾歩	ダッシュP
	斬捶	伏せP
	跪顔崩捶	振り向きP
	深龍崩捶	振り向き↓P
	騰空双擲手	↑P
	騰捶	ジャンプP
	落双捶	ジャンプ→P
	斜方分脚	K
	側宙	→K
	後旋腿	←K
	前掃腿	↓K
	足易腿	↘K
	後掃腿	↙K
	伏身後掃腿	→→K
	後旋蛇手飛刺腿	ダッシュK
	穿弓腿	伏せK
	後蹴腿	振り向きK
	転身掃腿	振り向き↓K
	後旋飛腿	↑K
	飛刺腿	ジャンプK
	風門倒壊	ジャンプ→K
	風門倒壊	ジャンプ←K
	虎爪撃	B
	猛虎踏腿	→B
	背身龍尾	←B
	伏虎斬	↓B
	伏虎双爪	↘B
	天辺掛月	↙B
	羅漢鞭	→→B
	瘋獣咆哮	ダッシュB
	獅子衝天炮	伏せB
	鉄山靠	振り向きB
	振竹爪	振り向き↓B
	猫身宙脚	↑B
	獣登脚	ジャンプB
	猫身宙撃	ジャンプ→B
投げ技	砲身発動	P+K
	封跪膝	↓P+K
	地倒	相手の背後でP+K
	倒身金剛捶	獣化時P+K
	絶招蛇形拳	↓↘→P

属性	技名	コマンド
コマンド技	擒掌単擲手	↓↙←P
	二起分脚	↓↘→K
	無影脚	↓↙←K
	頸絶牙	↓↘→B
	金剛擣碓	↓↙←B
BD	暗勁	↓↘→↓↘→B
	猛虎硬爬山	↓↙←↓↙←B
固有技	大極環雲撃	PPP↑B
	鶺子栽肩	伏せPP
	虎爪旋脚	B↓B
	天辺連華山	↙BB
	爪肘環雲撃	BP↑B
	環雲十字破	BBB
	伏虎十字爪	BB↓B
	十字羅漢	BB→B
六合蛇輪式 開始技	連爪蛇尖（すべて）	BP
	連蛇太極肘（すべて）	PPP
	斜方分脚（2·5）	K
	伏虎斬 （②⑤）	↓B
	進歩捎捶（4·6）	→P
	下勢蛇突 （③⑥）	PP
	騰空双擲手（すべて）	↑P
六合蛇輪式	①大極気功掌	P
	2寸腿	↓K
	3挿捶	→P
	4蹬脚	K
	5下脚挑手	↓P
	6蛇手分脚	→K
六合蛇輪式 終了技	旋子	←K
	打虎	←P
	背靠	→→P
	鋼線無影脚	→→K
	絶招連環飛腿	↓↓K
	下勢双打	↓↓P
	鴻輪雲	BB
	六合伏虎	B↓B
	六合衝天炮	B→B
	六合穿弓腿	↓↓B
	六合羅漢鞭	→→B
	猛虎硬爬山	↓↓↓B
金剛擣碓からの派生	蛇尖転身掃腿（※5）	PK↓K
	金剛連扣日月把	↓↙←BBBB↓B
	金剛双扣無影脚	↓↙←BBBB↓↙←K
	金剛蛇輪式（天）	↓↙←B↑BBBBBB
	金剛蛇輪式（地）	↓↙←B↓BBBBBB
	金剛蛇輪式（陽）	↓↙←B→BBBBBB
	金剛蛇輪式（陰）	↓↙←B←BBBBBB

アリス技一覧

属性	技名	コマンド
基本技	ジャブ	P
	スルーパンチ	→P
	スウェーナックル	←P
	スクワットジャブ	↓P
	ボディーフック	↘P
	ロースウェーナックル	↙P
	スライドパンチ	→→P
	ラビットタックル	ダッシュP
	ホッピングハンマー	伏せP
	ターンストレート	振り向きP
	スクワットターンストレート	振り向き↓P
	アリススーパーアッパーカット	↑P
	ジャンピングパンチ	ジャンプP
	ジャンピングハンマー	ジャンプ→P
	サイドハイキック	K
	アークドロップ	→K
	レッグスラッシュ	←K
	スクワットサイドキック	↓K
	ファニースウィープ	↘K
	リバースフットキック	↙K
	ラビットニーバット	→→K
	ラビットスライダー	ダッシュK
	ルナーキック	伏せK
	ターンキック	振り向きK
	スクワットターンキック	振り向き↓K
	ネクロディザイア	↑K
	ジャンピングキック	ジャンプK
	ミサイルキック	ジャンプ→K
	ミサイルキック	ジャンプ←K
	ブリッツパンチ	B
	ステップキック	→B
	ラビットキック	←B
	スクワットブリッツパンチ	↓B
	ニードルキック	↘B
	ブラストレッグ	↙B
	ライジングトーキック	→→B
	ダッシュサマーソルトキック	ダッシュB
	ホッピングキック	伏せB
	リバースドロップキック	振り向きB
	スクワットターンハンマー	振り向き↓B
	ラビットハンマー	↑B
	エアカッター	ジャンプB
	スターダストキック	ジャンプ→B
	リバースフランケンシュタイナー	P+K
	ジャックナイフヒールエッジ	↓P+K

属性	技名	コマンド
投げ技	アリスプレッシャー	相手の背後でP+K
	エアレイド	空中で↓P+K
	ラビットスタンプ	獣化時P+K
	スパイラルキューブ	↓↘→P
	ジョースライダー	↓↘→K
	ラビットフリップ	↓↘→B
	リリースラップ	↓↙←P
	サマセットスラッシュ	↓↙←K
	スイッチムーンサルト	↓↙←B
	サマセット	↓↑K
	サーヴィス	→←P
	マーシーラビット	↓↘→↓↘→B
	リフティングスターレイン	↓↙←↓↙←B
	アッパースラッシュ	PPP→P
	スラストラッシュ	PPP↓P
	スルーパンチアッパー	→PP
	スウェーキックコンボ	←PK
	スウェーキックコンボロー	←P↓K
	スクワットブリッツコンボ	↓P↓K
	ラビットステップ	↘PPP↓K
	ラビットステップハンマー	↘PPP↑B
	ロースウェーコンボ	↙PK
固有技	サイドハイキック	K
	ブリッツリバースロー	KP↓K
	ヒールエッジコンボ	KK
	ヒールエッジコンボハイ	KK←K
	ヒールエッジコンボロー	KK↓K
	ヒールエッジコンボミドル	KK→K
	アークドロップコンボラッシュ	→K↓K↓P
	アークドロップコンボ	→K←K→K
	ローコンボツイン	↓K↓K
	ファニーチェーン	↘KKK
	ファニーブラスト	↘KK↙B
	ファニーサマセット	↘KK←K
	ルナーコンボ	伏せK→K
	トリプルサマセット	↓↙←KKB
	ハイラビットコンボ	BBB→B
	ローラビットコンボ	BBB↓B
	ミドルラビットコンボ	BBB←B
	ローラビットラッシュニー	↓BBBBB
	ローラビットラッシュスライダー	↓BBKP
	ローラビットラッシュグラウンド	↘BBBB
	ローラビットラッシュグラウンド	↘BBB↓B
	ローラビットラッシュサマセット	↘BBB↓↑K

シオン技一覧

属性	技名	コマンド
基本技	ハッカー	P
	トワイライト・マスター	→P
	コラプト・リンク	←P
	トリッカー	↓P
	メビウストリガー	↘P
	ダウン・フォース	↙P
	コア・スマッシャー	→→P
	ハード・ノック	ダッシュP
	サイクロン	伏せP
	ブランディッシャー	振り向きP
	アンクル・ハッカー	振り向き↓P
	バロック・レイン	↑P
	エアロ・ネイル	ジャンプP
	ライオット・レイン	ジャンプ→P
	ニー・ショット	K
	ハンター	→K
	ハーフムーン	←K
	ウッドカッター	↓K
	プッシュ・ダガー	↘K
	スライサー	↙K
	ブレイカー	→→K
	スライディング・キック	ダッシュK
	ミラージュ・ムーン	伏せK
	オーバーヘッド・キック	振り向きK
	アンクル・スライサー	振り向き↓K
	アブソリュート・アクシズ	↑K
	エアロ・ダガー	ジャンプK
	エアロ・スマッシャー	ジャンプ→K
	エアロ・スマッシャー	ジャンプ←K
	ウェッジ	B
	カッター	→B
	グラビティ・サイズ	←B
	パイル	↓B
	ベルセルク	↘B
	シャドウ・ハッカー	↙B
	ハルバード	→→B
	オーバー・ブラスト	ダッシュB
	スピッター	伏せB
	アサシネイター	振り向きB
	ダウン・ブラスト	振り向き↓B
	バロック・サークル	↑B
	ネガティブ・ブランド	ジャンプB
	ガルガリン	ジャンプ→B
投げ技	ヴァーミリオン・タワー	P+K
	フィフス・レクイエム	↓P+K
	エアー・スロウ	相手の背後でP+K
	ブラッディ・キングダム	獣化時P+K
	サブリメイテッド・エアー	↓↘→P

属性	技名	コマンド
コマンド技	エンゲージ・クラウン	↓↙←P
	ストラトバリウス	↓↘→K
	エンプレス・リング	↓↙←K
	カノン	↓↘→B
	イノーマス・マーダー	↓↙←B
BD	アウトブレイク	↓↘→↓↘→B
	虚無へ捧げる13篇	↓↙←↓↙←B
固有技	ルナティック・ランサー	PPK
	シャドウ・ランサー	PP←K
	A・V・E・L	PP↓PP
	C・A・I・N	PPP
	C・A・I・N	PPPP
	ロスト・バベル	PPPKK↓K
	ルナティック・スパイラル	PPPKKKK
	シャドウ・スパイラル	PPPKKK←K
	パラダイス・ロスト	→PPB
	クルセイダー	←PP
	メビウス	↘PPK
	ウロボロス	↘PP←K
	ドミニオン・ムーン	↙PP←KK
	ディ	↙PP↓K
	ドミニオン・アクシズ	↙PP↑K
	バロック・スマッシャー	↑PP
	ベルベット・チェイン	KKK
	チェイン・ブレイカー	KKB
	ギルティ・チェイン	KK↓KKKKK
	ミスティック・リンク	→KPK
	ミスティック・スライサー	→KPK↓K
	ミスティック・チェイン	→KKK
	ブレイカー	←KK
	シャドウ・バベル	→→KK←K
	ロスト・バベル	→→KKK↓K
	スパイラル・バベル	→→KKKKK
	シャドウ・バベル	→→KKKK←K
	シルエット・ムーン	伏せKK
	タイラント	BBB
	ラヴィッシャー	BBK
	ファントム	BP
	ファントム	BPP
	ロスト・バベル	BPKK↓K
	シャドウ・ファントム	BPKKK←K
	ルナティック・ファントム	BPKKKK
	エクスキューショナーズアーツ	BKB
	マーダーズアーツ	BKK
	ダークネス・バロン	→BBBB↑K
	バルバロイ	→→BBB
	ネイル・ドライバー	↓BB
	ジオ・ダ・レイ	伏せBB

チェック BLOODY ROAR3 をPS2特選映像に収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D41は好評発売中!（特別定価1,000円）

PS2 tsugunai ～つぐない～

注目の『つぐない』の攻略第2回目は、前回に引き続き7つのシナリオを徹底攻略するぞ!

発売中	▸¥5,800	▸SCE
RPG	▸MC2(420KB)	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の範囲で注目すべきは、やはり「犬」でしょう。わたくしなどは「オレは今自由だ！」とか叫びつつ、ひたすら町を走り回って遊んでおりました。普段「にゃー」しか言いやがらねえ猫たちも、「犬」状態だとちゃんと会話してくれるし楽しいですな。でも、実際のところ、犬って飼い主を欲しがるもんなんでしょうか？　（青毛野郎）

©2001 Sony Computer Entertainment Inc.

ストーリー攻略第2弾! 7つのシナリオをチャート付きで攻略!!

今回は、前回に引き続きシナリオ攻略をお届け。もちろん、各シナリオごとにチャートを掲載しているので、ゲームに行き詰まったらぜひ参考にしてほしい。なお、シナリオによっては発生タイミングが限定されているので、全シナリオクリアを目指すならシナリオNo.の小さい順にプレイしていこう。

シナリオNo.10 父の奇病

発生タイミング：「座礁した帆船」クリア後

◉岸壁の洞窟を探索して「妖精の石」を手に入れよう!

このシナリオは、フィセラの父の病気を治すために、金貸しミルズが持つ「ガンマゴブリンのツノ」を入手するのが目的。しかし、そのためにはミルズが欲しがっている「妖精の石」が必要になる。「妖精の石」は、海岸近くの岸壁の洞窟にあるぞ。なお、洞窟内は入口で2つに分かれているが、「妖精の石」があるのは右の通路。左の通路は行き止まりになっているが、アイテムが入手できるので、忘れずに入手しておこう。

攻略チャート

1	港の船着場へ行き、漁師の頭領が倒れているのを発見する
2	城の前へ行き、フィセラに憑依する（シナリオ発生）
3	僧院にある「癒しの部屋」へ行き、病気を治す方法を聞く
4	港にあるミルズの家へ行って、ミルズに話しかけ「欲しい」、「買う」の順に選択する
5	部屋を出るときに、ミルズからの依頼を受ける
6	海岸から岸壁の洞窟へ行き、グールウォックを倒して「妖精の石」を手に入れる
7	ミルズの家に戻り、「妖精の石」を渡す
8	部屋のタナを調べて、「ガンマゴブリンのツノ」を入手する
9	僧院の癒しの部屋へ行き、僧士に「ガンマゴブリンのツノ」を渡す

BOSS グールウォック

■敵のブレスは回避せよ!

「妖精の石」を守るグールウォックは、洞窟に出てくるジャバウォックのパワーアップ版。しかし、ノーマルガードで敵の攻撃をガードすればラクに勝てるハズ。なお、ブレス攻撃は、ガードができないので必ず回避しよう。受けると攻撃時の命中率が下がってしまうぞ。

◀ブレス攻撃で命中率が下がったら、必ずヒットするカウンターガードを狙おう。

POINT ●シナリオをクリアする前にジュールリバーで稼ごう

「妖精の石」を手に入れたら、町に戻る前に出現するモンスターと戦って、ギリギリまで経験値とお金を稼ごう。とくにジュールリバーからは魔石が入手できるので、ルゥンを精製するためにしっかり集めておくといいだろう。

シナリオNo.11 酒ドロボウ

発生タイミング：「座礁した帆船」クリア後

◉酒蔵にいる妖精を酔わせて眠らせろ!

攻略チャート

1	酒場へ行き、カウンターに近づく
2	酒場の2階にあるベランダへ行き、アモルに憑依する(シナリオ発生)
3	酒場の女主人に話しかけ、「いいだろう」を選択
4	酒場の地下へ行き、クルーラコーンに近づく
5	一番右の木の根を調べ、「酒ダルのカギ」を手に入れる
6	一番左の木の根近くにある古びた酒ダルを調べて「酒ダルのカギ」を使う
7	クルーラコーンを時計回りに追いかけ、古びた酒ダルまで誘導する
8	クルーラコーンに近づき、酔っ払わせたら1階へ戻る
9	2階へ行き、女主人に話しかける

このシナリオは、酒ドロボウを捜し出すことが目的。犯人は酒蔵にいる「クルーラコーン」という妖精だが、コイツは逃げ足が速く、普通に追いかけても捕まえることができない。そこで、壁に生えている根の一番右側を調べて「酒ダルのカギ」を入手する。次に一番左側の根の近くにある、色の違うタルを調べてカギを開けよう。あとは時計回りに妖精を追いかければＯＫなのだ。

◀「酒ダルのカギ」はココを調べると入手できる。あとはチャート通りに行動しよう。

シナリオNo.9 墓地の異変

発生タイミング：「座礁した帆船」クリア後から「建築師の計略」クリアまで

◉地下墓地の燭台に火を灯せ!

このシナリオは、レイヴァンのイフェムに憑依（ひょうい）して、魔物が出現する地下墓地にある6カ所の燭台に火を灯すというもの。とくに難しい仕掛けはないものの、地下墓地に出現する「バーバヤーガ」には注意しよう。2体で出現した場合、まず1体目が「スリィプ」でこちらを眠らせたあと、もう1体が「プラズマ」で大ダメージを与えてくるのだ。レベルが低いと手も足も出ないので、相手にしないほうが無難だ。

攻略チャート

1	宿屋の2階にいるイフェムに憑依する
2	宿屋の女主人に話しかけて、仕事の話を聞く
3	町の門から墓地へ行き、地下墓地に入る（シナリオ発生）
4	奥の部屋にいる僧士から依頼の内容を聞いたあと、そばにある炎のつぼを調べて「タイマツ」に火を移す
5	階段から地下へ下りて、6カ所すべての燭台に火を灯す
6	町に戻り、ミルズに借金を返す

▲火を灯すべき燭台はこれ。暗くて見つけにくいので注意。

▲棺を調べると敵が出現。手強いので、戦うなら万全の状態で挑もう。

シナリオNo.12 大聖堂の魔物

発生タイミング：「座礁した帆船」クリア後

攻略チャート

1	町の広場で、見習い僧士とシェイクの会話を聞く
2	僧院の前で、僧士たちの会話を聞く
3	町に戻る途中の道で、アシュゴに憑依する（シナリオ発生）
4	拓石所の奥の部屋へ行き、「聖なるカガミ」を入手する
5	大聖堂の入口にいる石職人に話しかけ、「はい」、「できる」の順に選択
6	大聖堂の中へ入り、メーソンに話しかける
7	魔物に襲われている3人の石職人を助ける
8	地下最深部へ行き、冥封鏡を調べて「聖なるカガミ」を置く
9	冥界の穴から出現した魔物を倒す
10	冥封鏡を調べて「聖なるカガミ」を置く

◉3人の石職人を助け、冥界の穴を封印しよう!

初めて憑依することになるアシュゴ。彼の目的は、大聖堂の地下にある冥界の穴の封印と大聖堂から逃げ遅れた3人の石職人を助けることの2つ。石職人は地下1階に2人、地下2階に1人ずつおり、助けるには必ず魔物と戦う必要があるぞ。なお、地下2階にいる「グランガチ」を倒すと、最深部にある冥封鏡まで行けるようになる。そして、そこにあるカガミを手持ちの「聖なるカガミ」と交換しよう。あとは、出現するボスを倒せば、クリアだ。

▲地下2階にいる石職人を襲っているグランガチ。攻撃力は高いが「プラズマ」の魔法を連発すればラクに倒せるぞ。

▲これらの財宝はすべて空。だまされないように!

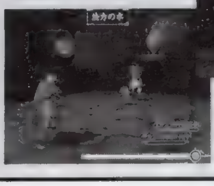
POINT ●財宝に近づくと魔物が出現するぞ!

大聖堂のいたるところにある財宝。一見アイテムが入手できそうだが、近づくと「マンドラヘルム」というモンスターが出現するので注意！　なお、マンドラヘルムを倒してもアイテムは入手できないぞ。

BOSS マンドラヴァイン

■魔法でマンドラヴァインを攻撃!!

ボスであるマンドラヴァインは、2体のマンドラヘルムとともに出現する。また、マンドラヴァインはこちらのMPを減らす特殊攻撃を使ってくるため、MPをケチらず、威力の高い「プラズマ」でガンガン攻撃していこう。



▲先にマンドラヘルムを倒してしまおう。

◀ＭＰを回復する「法力の水」は多めに用意。

ポイントQ&A

Q：通常はガードできない魔法攻撃をガードする方法があると聞いたんですが、どうすればいいんでしょうか？

A：魔法は基本的にガードや回避をすることができないため、魔法防御力の低いイフェムに憑依しているときなどに敵の魔法でピンチに陥ったという人もいるでしょう。しかし、道具屋で買える「魔道士のめがね」というアクセサリーを装備すれば、魔法をガードできるようになります。少々値は張りますが、ぜひ購入しておきましょう。

シナリオ No.13 主人を求めて

発生タイミング	「大聖堂の魔物」クリアから「酒ドロボウ」「灯台の回復」クリアまで

◉ニオイを頼りにヤックを捜せ!

大聖堂の前にいる犬に憑依して、飼い主を探してあげるシナリオ。憑依したら、町の門番をしているヤックに話しかけ、どこかに隠れたヤックを見つければ、ヤックに飼ってもらえるぞ。なお、犬の状態で◎ボタンを押すとヤックのニオイがわかるので、コレを頼りに進んでいこう。

▲ヤックは必ずココにいるので、クリアするだけならまっすぐココへ。

◀犬の状態で人に話しかけると、通常と違う反応が楽しめる。いろいろ試してみよう。

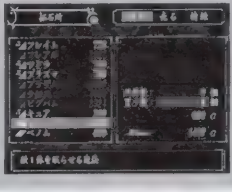
攻略チャート

1	大聖堂の前にいる石職人のそばへ行き、会話を聞く
2	犬に憑依する(シナリオ発生)
3	町の門にいる門番のヤックに話しかけて「わん!」を2回選択する
4	僧院の手前に隠れているヤックに話しかける

CHECK アミュレットをルゥンで埋め尽くすと魔物を召喚可能に!!

例▶バルログ

アミュレットをルゥンでスキ間なく埋めると、戦闘中にアミュレットに対応した魔物を召喚することができる。召喚した魔物は、戻すかMPが尽きるまで自動的に戦ってくれるぞ。なお、アミュレットを埋めるためのルゥンは、種類や形は関係ない。つまり、敵などから入手した魔石から一番安い「フレイム」を大量に精製してアミュレットを埋めれば、簡単に強力な戦力が得られるのだ。ちなみに、序盤では「バルログ」が埋めやすいので、左の例を参考にしてルゥンをはめてみよう。



◀値は張るが、どうしても手に入らない形のルゥンは購入してしまおう。

シナリオ No.14 灯台の回復

発生タイミング	「父の奇病」クリア後

◉「不変油」を合成して、ランプに火を灯せ!

攻略チャート

1	港の船着場へ行き、オバケ灯台についての話を聞く
2	フィセラの部屋へ行き、フィセラに憑依する(シナリオ発生)
3	オバケ灯台へ続く道にいる漁師に話しかけ、「灯台小屋のカギ」を入手する
4	灯台の小屋に入り、テーブルの上の「火だね」を取る
5	奥の机の上にある「油つぼの部屋のカギ」と、そのそばにある「油つぼ」を取る
6	小屋を出て、油つぼの部屋へ行き、「不変油」を合成する
7	ハシゴを上って、巻き上げ機で巨大ランプを降ろす
8	ランプを調べ、出現したグリフィンと戦闘
9	ランプを調べて「不変油」を使う
10	ランプに「火だね」を使い、火がついたら港に戻る

このシナリオは、フィセラに憑依して消えてしまったオバケ灯台の火を再び灯すことになる。具体的には、灯台小屋で「油つぼ」と「油つぼの部屋のカギ」を手に入れ、一度小屋を出て、来た道を戻る。そして、途中にある扉から油つぼの部屋に入り、右の表をを参考に「不変油」を合成しよう。油ができたら再び灯台小屋へ行き、机の上にある「火だね」を入手しよう。あとは灯台の最上部へ上り、巻き上げ機でランプを降ろせばOKだ。

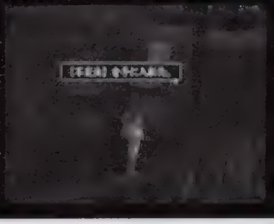
▲ジュリーフェイは直接攻撃が効かない。「フレイム」の魔法で倒そう。

POINT ●「不変油」の合成手順を伝授!!

「不変油」を作るには、「油つぼの部屋」にある5種類の油を合成して「赤」、「青」、「透明」の3種類の油を作り、部屋の入口近くにある合成用のツボに入れる必要がある。どの油を合成する場合も、混ぜる油は5種類中2つだけ。正しい油の組み合わせは、右上の表で紹介しているので、それを参考に合成しよう。また、組み合わせを間違えて「廃油」を作ってしまうと新しい油が合成できないので、合成用のツボの隣にある廃油用のツボに捨ててから合成を始めよう。

油の合成表

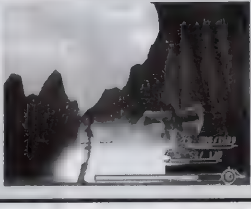
合成される油	必要な油
赤い油	A+C
青い油	B+D
透明の油	D+E



◀正しい油が合成できたら、このツボに入れよう。3種類入れると「不変油」の完成だ。

BOSS グリフィン ■多彩な攻撃は回避しよう!

グリフィンとの戦闘時に注意したいのが、羽を飛ばしての3連続攻撃と砂嵐。どちらの攻撃も回避以外では攻撃を防ぎきれず、大ダメージを受けてしまうので、必ず回避するようにしよう。いつでも回避できるように、体当たり攻撃はストレージガードを使ってストレージゲージを絶やさないように戦っていこう。なお、攻撃時は「ベノム」の魔法などの毒攻撃が有効だ。



◀砂嵐を受けると暗闇状態になってしまう。「目薬」ですぐに回復しよう。

シナリオ No.15 建築師の計略

発生タイミング	「酒ドロボウ」「大聖堂の魔物」「灯台の回復」をクリア後

攻略チャート

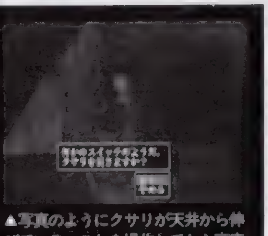
1	酒場の1階で女主人と石職人のやりとりを見たあと、2階にいるイフェムに憑依する(シナリオ発生)
2	女主人に話しかけて、仕事の話を聞く
3	町の門から採石所へ行き、青いズボンの石職人の依頼を受ける
4	画面右の道を進み、オークの塔へ
5	オークの塔の広間に着いたら、一番左側の部屋にあるクサリを操作して階段を出現させる
6	チャート5の右隣の部屋にあるクサリを操作し、部屋の突き当たりにある装置のクランクを回す
7	塔の広間に戻って隠し扉の部屋に入り、ハイオークと戦闘
8	床に落ちている「牢獄のカギ」を入手し、部屋の突き当たりの牢獄を開く
9	オークの寝床を3カ所回り、各部屋にある六角形の穴にキーストーンを使って、「緑のクリスタル」、「赤のクリスタル」、「青のクリスタル」を入手する
10	塔の広間へ戻って中央の石版に3つのクリスタルをはめ、隠し階段を出現させる。
11	階段を下りた先にある隠し部屋でウルクと戦闘
12	部屋の中央にある六角形のくぼみに「キーストーン」をはめる
13	町に戻り、ミルズに借金を返す

◉オークの塔の仕掛けを解き建築師を助けよう!

このシナリオは、イフェムに憑依してオークの塔に閉じ込められた建築師を助け出すことが目的だ。塔に着いたら、まずは塔の最深部にある広間を目指そう。そして、この広間に隣接するオークの寝床にある仕掛けを解き、建築師を助けるのだ。あとは、隠し扉に潜むボスを倒して、塔を破壊すればクリアできるぞ。

POINT 1 ●クサリを操作すると階段が出現

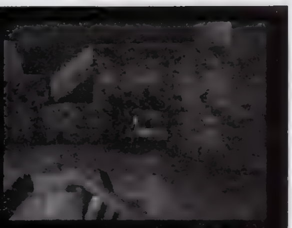
塔の広間に隣接しているオークの寝床は、全部で3カ所ある。しかし、最初に入れるのは1カ所だけで、残りの2カ所へ行くためには、各寝床の天井から下がっているクサリを操作して隠し階段を出現させる必要があるのだ。クサリを操作したあとに広間に戻ると、隠し階段が出現しているので、次の寝床へと進んでいこう。これを2回繰り返せば、すべての寝床に行くことができる。あとは、中央の寝床にあるクランクを操作すればOK。



▲写真のようにクサリが天井から伸びている。これを操作してから寝床を出ると、階段が出現するのだ。

POINT 2 ●建築師が細工した仕掛けとは?

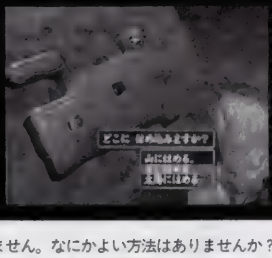
3つあるオークの寝床のうち、中央の部屋にあるクランクを操作すると、広間の隠し扉が開き、牢獄へ行くことができる。そこでハイオークを倒し、建築師を助けると「キーストーン」がもらえるので、それを使って3カ所の寝床にあるクリスタルを入手しよう。そして、広間の中央にある石版にクリスタルを下の表のとおりにはめると隠し階段が出現するぞ。



▲クランクを操作すると、ここから牢獄へ入れる。

クリスタルをはめる場所

はめる場所	クリスタルの種類
山	緑のクリスタル
太陽	赤のクリスタル
川	青のクリスタル



◀3つのクリスタルを手に入れたらこの石版にはめるのだ。

BOSS ウルク

■毒のステータス異常でHPを削れ!

ここでは、ウルクと2体のオークが登場。ウルクは攻撃力、防御力がともに高く、正攻法で戦うと苦戦するだろう。そこで、「ベノム」の魔法で、毒状態にしてしまおう。ウルクは、武器で直接攻撃するより毒で攻撃したほうが効率よくダメージが与えられるので、かなりラクに戦えるハズ。また、ウルクが武器を横に振ったら連続攻撃をしてくるので、回避すること。

◀手数では勝てないので、魔物を召喚して対抗するのが理想。1体召喚するだけでもかなり違うぞ。

ポイントQ&A

Q:出現する敵が強くて、オークの塔がクリアできません。なにかよい方法はありませんか?

A:オークの塔に登場する敵では、攻撃力やHPが高く、しかもある程度ダメージを与えると「回復薬」を使って体力を回復してしまうオークが一番の強敵でしょう。しかし、ほぼ確実に逃げることができるので、ザコ戦は逃げ続けてボス戦までHPやMPを温存すれば、クリアもラクになりますよ。

PS

ボルフォス

ストーリー前半のヤマ場を一挙に攻略！
ジェムやアイテムのリストも見逃すな!!

発売中	▶¥5,800 ▶ナムコ
S・RPG	▶MC(3ブロック)

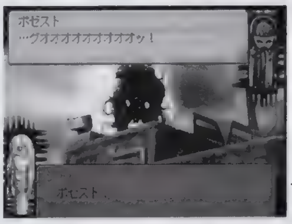
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の攻略範囲から、いよいよストーリーが分岐します。でも、"ストーリーが分岐する"と聞くと、その先は自分の目で確かめたい、と思いませんか？ということで、今回はストーリーに触れずにクエスト攻略を中心にお届けします。「ボルフォス」の世界であなたの行動が紡いでいく未来には、何が待ち受けているのでしょうか？ （平出）

©韮沢 靖／©2001 NAMCO LTD.

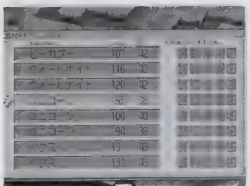
部隊編成のポイント&「混沌の怪物編」の攻略をお届け！

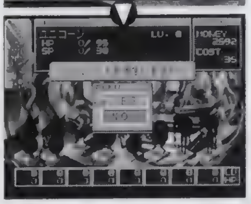
２回目の攻略となる今回は、ストーリー前半部分までのキーミッション（ストーリーに関わる重要なミッション）の攻略や、各種リストなどを紹介。とくに、マジックジェムの組み合わせリストは必見！　効果のある全29種類の組み合わせを網羅した、実用本位のリストだぞ。



◀数々の因縁に終止符が打たれ、そして、新たな奔流に飲み込まれていく……。

POINT 1 ワンサーを使って戦力アップ

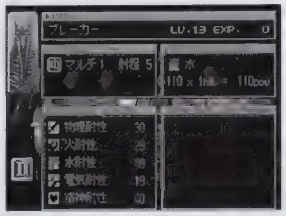




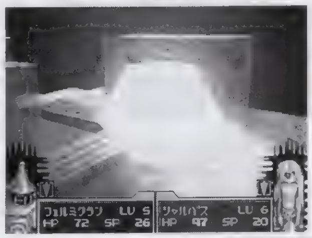
▲戦闘で倒した敵ユニットは墓場に送られる。ミッションクリア後は、墓場をチェックしておこう。

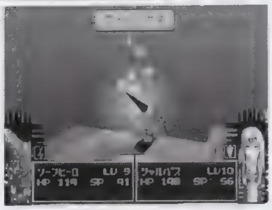
▶敵として脅威であればあるほど、味方にすると頼もしい戦力になるのだ。

前回の攻略でも少し触れたが、部隊の戦力を手っ取り早くアップさせたいときは、ワンサーを１～２体編成に組み込むのがオススメ。もちろん、兵舎で普通のユニットを新たに雇ってもいいが、雇用できるユニットのほとんどは、自軍のユニットよりレベルが低いため、即戦力にはならないのだ。一方ワンサーは、ほとんどの場合、一度敵として出現したユニットを再生して作るので、その能力は申し分ない。雇用費や維持費がタダなのも魅力だ。しかし、ワンサーも特技が使えない、１フェーズで消滅してしまう、といった短所も合わせもっている。特技が使えないということは、攻撃だけに専念できるということでもあるので、ワンサーを部隊に組み込むときは、攻撃力（または攻撃回数）を重視していこう。



POINT 2 ユニットに特技を修得させよう！



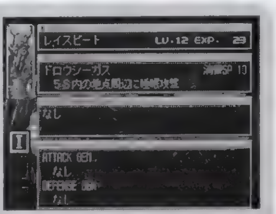


▶ユニコーンの「ストレングス」。6ターンの間、腕力がアップする。
▲リンガーハットの「シールド」。6ターンの間、物理防御力がアップする。

主人公（シャルバス）以外のユニットは、修行をすることで特技を修得することができる(なお、覚えられる特技は、種族ごとに決まっている)。特技にはさまざまな種類があるが、とくに重要なのが、ステータスを上げ下げしたり、状態変化（「毒」や「麻痺」など）を起こす、いわゆる補助系の特技。そのなかでも、左の写真で紹介している「シールド」と「ストレングス」は、ストーリー序盤から使えるうえ、しかも利用価値が高い。この２つの特技を直接攻撃系のユニットに使用すれば、よほどのレベル差がないかぎりは、戦闘で苦戦することはなくなるハズ。ぜひ修得させておこう。ちなみに、特技を修得するには、修行のためのお金とスキルポイントに加え、一定のレベル（だいたい５以上）が必要になるぞ。

CHECK レベルが上がると特技がよりパワーアップ！

種族によっては、修行したレベルにより最大で３種類の特技を修得する（使えるのは一番高度な特技のみ）。たとえばリンガーハットの場合、だいたいレベル５以上で「シールド」、レベル18以上で「ガードシャワー」を修得する（対象が単体から全体になる）。１回特技を覚えたからといって、それが種族最高の特技であるとは限らないので、ある程度レベルが上がったら、再び修行してみよう。



▲ニューロンの場合、レベル12以上だと「ドロウシーガス」を修得できるぞ。

マジックジェムの組み合わせリスト

攻撃属性&効果	防御属性&効果	ジェム
毒効果	毒効果	GM
麻痺効果	麻痺効果	RC
睡眠効果	睡眠効果	BY
狂乱効果	毒効果+麻痺効果+狂乱効果	RGCM
石化効果	麻痺効果+睡眠効果+石化効果	RBCY
クリティカル効果	毒効果+睡眠効果+クリティカル効果	CMY
腕力強化(中)	物理攻撃(大)	RGB
※１(表の見方参照)	火属性+水属性+電気属性+物理攻撃(大)	RGBCMY
火属性	火属性	R
火属性	火属性(※)	YM
火属性+毒効果	火属性+毒効果	RGM
火属性+麻痺効果	火属性+麻痺効果	RCMY
火属性+睡眠効果	火属性+睡眠効果	RBY
火属性+クリティカル効果	火属性+物理攻撃(小)	RGBMY
火属性+腕力強化(小)	火属性+物理攻撃(小)	RMY
水属性	水属性	B
水属性	水属性(※)	CM
水属性+毒効果	水属性+毒効果	RBC
水属性+麻痺効果	水属性+麻痺効果	BCMY
水属性+睡眠効果	水属性+睡眠効果	GBM
水属性+腕力強化(小)	水属性+物理攻撃(小)	BCM
電気属性	電気属性	G
電気属性	電気属性(※)	CY
電気属性+毒効果	電気属性+毒効果	RGC
電気属性+麻痺効果	電気属性+麻痺効果	GCMY
電気属性+睡眠効果	電気属性+睡眠効果	GBY
電気属性+石化効果	電気属性+石化効果	RGBCY
電気属性+腕力強化(小)	電気属性+物理攻撃(小)	GCY
精神属性	火属性+水属性+電気属性	GBMY

購入できる消費アイテムリスト

アイテム名	価格	効果内容	効果対象
リーフ	10	HPを25前後回復する	敵味方１ユニット
リーフナス	20	HPを60前後回復する	敵味方１ユニット
リーフナンリス★	30	HPを125前後回復する	敵味方１ユニット
メガリーフ★	25	HPを25前後回復する	味方１ユニット+隣接４マス
ハーブ	15	SPを10回復する	味方１ユニット
ハーブスピリチュア★	30	SPを30回復する	味方１ユニット
アンチドート	20	毒状態を治療する	味方１ユニット
アンチパラライズ	20	麻痺状態を治療する	味方１ユニット
ウェイクアップボトル	20	睡眠状態を回復する	味方１ユニット
カルムネスボトル	30	狂乱を解除する	味方１ユニット
クラッシュボトル	30	石化状態を解除する	味方１ユニット
リバイバルボトル	200	死体を蘇らせる	敵味方１ユニット
アイズプラント	10	視力を１上げる	味方１ユニット
クリアプラント★	20	視力を２上げる	味方１ユニット
シャアトグレナ	15	敏捷性を上げる	味方１ユニット
ラピッドグレナ★	30	敏捷性を大きく上げる	味方１ユニット
スロウシュガー	20	敏捷性を下げる	敵１ユニット
ダルシュガー★	40	敏捷性を大きく下げる	敵１ユニット
アイアンメディスン	20	物理防御を上げる	敵味方１ユニット
スティルメディスン★	40	物理防御を大きく上げる	敵味方１ユニット
フィジカルパウダー	20	腕力を上げる	味方１ユニット
マッスルパウダー★	40	腕力を大きく上げる	味方１ユニット

※マジックジェムの組み合わせが異なる場合でも、同じ効果が得られる（R→火属性とY+M→火属性など）ものもあります。

表の見方
ジェムの組み合わせ：色の略記は以下のとおり。R▶レッド、G▶グリーン、B▶ブルー、C▶シアン、M▶マゼンダ、Y▶イエロー。　攻撃効果の※１▶直接攻撃系ユニットは腕力強化(大)、間接攻撃系ユニットは射程距離が１マス伸びる。
アイテムリスト：「イクアイプトーナメント」終了後に購入できるようになるアイテムは、アイテム名の後ろに★マークを表記。

ポイントQ&A

Q：イクアイプトーナメント後に、ストーリーが「戦乱編」と「混沌の怪物編」に分岐するのはわかりましたが、この先、さらにストーリーは分岐するのでしょうか？
A：「戦乱編」、「混沌の怪物編」ともに、それぞれもう１回分岐します。ちなみに、「戦乱編」では２つのルートに、「混沌の怪物編」は３つのルートに分岐します。次回の攻略では、「混沌の怪物編」の３つのルートを一気に攻略しますのでお楽しみに！

「混沌の怪物編」序盤までのキーミッションを攻略!

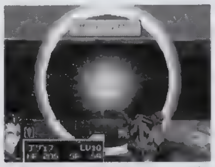
「混沌の怪物編」に入ると、キーミッションを選択できるようになり、ストーリーに自由度がアップ!

フェーズ013 ウチダズ・リポート

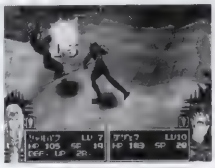
勝利条件	敵をすべて倒せ	クエスト数	1	アライメント	なし	報酬	0	名声	1

◉自分からは動かずに敵を誘い込むこと

ダジェスが率いる「ブラッディアロー」は、オクタゴンに名を連ねるだけあり、その実力はかなりのもの。正攻法で勝利するのは非常に難しいが、じつは敵リーダーのダジェスに攻撃を与えるだけでもクリアになるのだ。そこで、自軍は一切動かさないで敵の進軍を待ち、近づいてきたダジェスを攻撃すればOKだ。なお、このミッションのクリア後は、フェーズ21までに「シルバーファング」のトルーパーランクを25位以内にする必要がある。右のCHECKカコミを参照して、必ず達成しよう。



▲敵は特技で防御力をアップさせてくるので、こちらも「ストレングス」をかけてから攻撃だ。



◀ダジェスが近づいてきたら、シャルバスで迎え撃とう。あらかじめ後衛に下げておくといい。

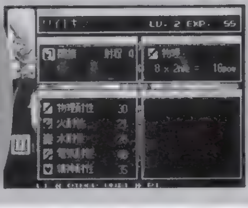
CHECK トルーパーランクを上げるコツは?

次のキーミッション「イクアイブトーナメント」に進むためには、トーナメント開催(フェーズ21)までに、トルーパーランクを25位以内にしなければならない(達成できない場合はゲームオーバーになる)。トルーパーランクはミッションクリア後の"世間の評価"で変動するが、この評価を上げるにはどうすればいいのか? 答えは「少数で多数の敵に挑む」か「短時間でケリをつける」こと。安定して高い評価が得られるのは少数精鋭で挑むやり方だが、そのぶん、全滅の危険性も高い。自分に合ったやり方で挑戦してみよう。

少数精鋭型ユニット

◀攻撃の要はシャルバス。「シールド」と「ストレングス」は必須になるぞ。

短期決戦型ユニット



◀短期決戦を狙う場合は、射程距離の長いユニットが主戦力となるぞ。

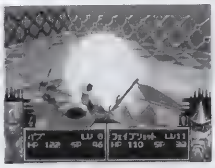
フェーズ021 イクアイブトーナメント

勝利条件	敵リーダーを倒せ	クエスト数	2	アライメント	なし	報酬	2000	名声	5

クエスト1◉敵ユニットの特殊攻撃に注意!!

▲イデフの攻撃を食らうと、高い確率で「狂乱」状態になってしまうぞ。

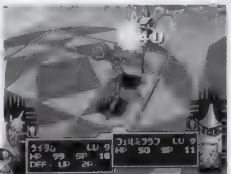
トーナメントの1回戦ということもあり、敵はそれほど強くはない。そのうえ、敵リーダーが積極的に前進してくるので、シャルバスなどの攻撃力の高いユニットで迎え撃てば、簡単に勝つことができるだろう。しかし、写真で紹介している2体の攻撃には十分警戒すること。ちなみに、トーナメントは連続クエストだが、通常の連続クエストとは異なり、クエストクリア時に体力や状態異常などが全快するぞ。



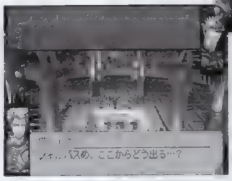
▶バズの攻撃は、隣接する味方もダメージを食らう。分散して行動しよう。

クエスト2◉基本的な戦い方は前回と同じでOK

2回戦は「ブラッディアロー」との対戦。「ウチダズ・リポート」のときより強くなってはいるものの、戦法自体は同じでOK。ダジェスが近づいてくるまでは、ダメージを最小限に抑えよう。そして、このミッションをクリアしたときのアライメントによって、いよいよストーリーが分岐! 最も高いアライメントが"イクアイブ"か「悪」の場合は「戦乱編」へ、それ以外が最も高い場合には、「混沌の怪物編」へ進む。ここからは、この「混沌の怪物編」の序盤3ミッションを攻略していくぞ。



▲トーナメントの2回戦では、攻撃力の高いライタムに注意。大ダメージを食らってしまうことも!



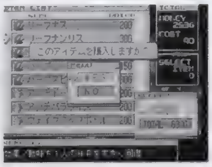
◀「戦乱編」ではその名の通り、今まで以上に激しい戦いの中に身を投じることになる。

フェーズ022 スペシャル・リクエスト

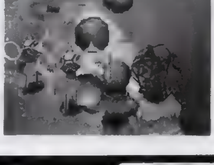
勝利条件	敵を捕虜にせよ	クエスト数	1	アライメント	なし	報酬	1200	名声	1

◉ユニット同士の間隔を広げて進軍していこう

このクエストでは、開始時から毎ターンごとに落石攻撃で20〜30のダメージを食らってしまう。落石の効果範囲はかなり広いので、ユニットをバラバラに進軍させよう。そして、捕獲目標のチョップドに数回攻撃すると「デスフィネス」が登場し、今度は彼らとの戦いとなる。今までのデスフィネス戦と同じく、メラニィの体力を半分以下まで減らせば敵全体が退却するので、メラニィの「毒」攻撃に注意しながら、複数のユニットによる集中攻撃で一気に倒してしまおう。



▲出撃前に、新たに購入できるようになった回復アイテム(左ページ参照)を買っておこう。



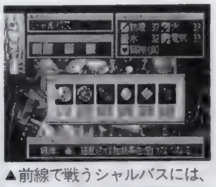
◀落石攻撃は、攻撃対象から2マス以内の味方を巻き込む。各ユニットは3マス以上離そう。

フェーズ024 アタック・トゥ・デスフィネス

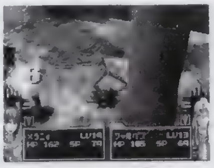
勝利条件	敵リーダーを倒せ	クエスト数	1	アライメント	なし	報酬	700	名声	1

◉「毒」と「麻痺」対策を施してから出撃しよう

このクエストでは、メラニィとアングの「毒」攻撃、そしてピーカブーの「麻痺」攻撃に注意しよう。これらの攻撃はすべて射程距離が2マス以上あるので、前衛の味方ユニットが立て続けに攻撃を食らってしまうこともあるぞ。大ダメージや状態異常に備えて、回復アイテムを使うためだけのユニット(戦闘には参加しないので、レベルは低くてもよい)を、数体後方に待機させておくといいだろう。もちろん、ミッション出撃前に各種回復アイテムを購入しておくことも忘れずに。



▲前線で戦うシャルバスには、マジックジェムで状態異常の防御をしておこう。

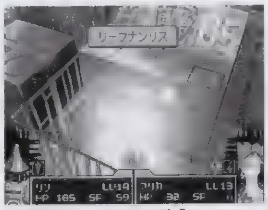


◀ここでもメラニィはどんどん前進してくる。やはり、シャルバスで迎え撃つのがベストだ。

フェーズ026 ポゼストズ・リベンジ

勝利条件	マリカを救出せよ	クエスト数	2	アライメント	なし	報酬	0	名声	1

クエスト1◉マリカの回復を最優先に行うこと



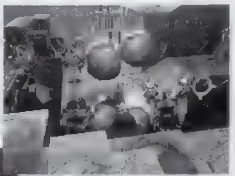
▲最初のターンは、まず「リーフナンリス」でマリカの体力を回復しよう。

このクエストの勝利条件は"マリカを救出せよ"だが、マリカを檻から解放しただけではクリアにならず、敵を全滅する必要がある点に注意(解放の方法は下の写真を参照)。さらにマリカは、最初のターンに両脇のポイゾンナ2体+アングの3体から攻撃を受けてしまう。そこで、まずはマリカを回復し、この3体を倒すことから始めよう。なお、このクエストでも、回復専門のユニットを用意しておこう。

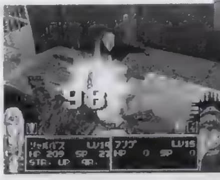
▶マリカの正面にユニットを進めれば、マリカを檻から解放できるぞ。

クエスト2◉部隊を2手に分けて進軍せよ!

このクエストでは、再び落石が発生する。体力の低下が激しくなるので、こまめに回復していこう。このクエストでは、まずシャルバスに「ストレングス」と「シールド」をかける。そして、シャルバスをオトリにしてアング(上)に向かわせ、残りの全ユニットがピーカブー(下)に進軍していくのだ。味方ユニットが敵を倒していると、ポゼストがシャルバスを攻撃してくるので、全味方ユニットをシャルバスの援護に向かわせよう。あとは、集中攻撃でポゼストを倒してしまえばOKだ。



▲「スペシャル・リクエスト」と同じ落石攻撃。マップが狭いので、多少のダメージは覚悟しよう。



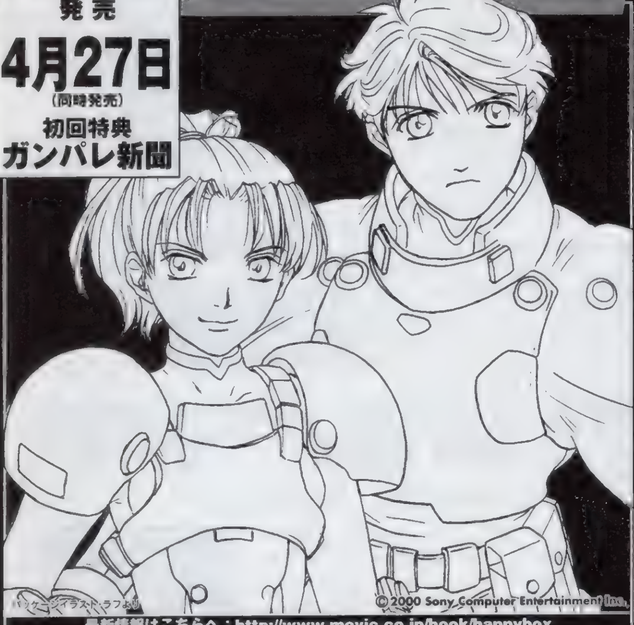
◀シャルバスは単身上へ進む。まずは「毒」攻撃をしてくるアングから倒すといいぞ。

ボルフォス

チェック ボルフォスのMOVIEを収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D41 は好評発売中!! (特別定価1,000円)

ガンパレード・マーチ
メインテーマシングル&サントラアルバム 発売決定！

発売
4月27日
(同時発売)
初回特典
ガンパレ新聞



最新情報はこちらへ：http://www.movic.co.jp/book/happybox

「高機動幻想ガンパレード・マーチ」メインテーマ **突撃行軍歌**（仮題）
田中公平作曲の「ガンパレード・マーチ」「ラストダンス・オン・ステージ」を収録したマキシシングル
品番：MACM-2019・価格：1200円（税抜価格）

「高機動幻想ガンパレード・マーチ」 サウンドトラック **幻想楽曲**（仮題）
オリジナルアレンジしたサウンドトラックに多田彰文作曲の「SWEET DAYS」「想い出になるよ」を収録したアルバム
品番：MACM-2018・価格：3000円（税抜価格）

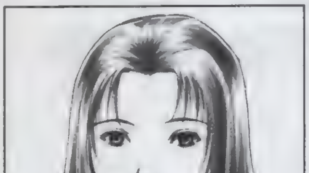
近所のアニメイト・アニメショップ・CDショップ・ゲームショップで発売
・ゲームショップは一部店（ポスターの貼られた店）のみの取扱です。
・アニメイト・アニメショップ・CDショップはパイオニアLDC株式会社で御予約ください。

通販!!
初回通販特典：シングル&アルバムをSETでお申しこみの方にオリジナルテレホンカードをプレゼント
通販金額：（シングル）1800円・（アルバム）3700円
（シングル&アルバムSET）5000円（いずれも税・梱包&発送代込）

通販方法：郵便局で郵便振替用紙に下記事項を御記入のうえ窓口に御入金ください
口座番号：00130－8－717856・加入者名：いーず・金額：通販金額の合計・通信欄：
御申込の商品名と数「電撃PSを見て」・払込人住所氏名：御客様の郵便番号・住所・氏名・電話番号
通販締切：2001年3月末日・通販発送：4月中旬より順次
・以後も通販を受付しますが、発売日までに商品が届かない時があります。
・初回通販特典は2001年3月末日までのSET通販申込のみに付きます。
通販以外、SET以外には付きませんので御了承ください。

発売&販売：株式会社ムービック・販売協力：パイオニアLDC株式会社

真神学園入学案内
東京魔人學園オフィシャルファンクラブの入会案内



学期：2001年4月1日～2002年3月31日
学費：8400円（税込）
入学特典：
①真神学園生徒手帳の配布
②情報満載の真神新聞の発行（隔月6号発行）
・東京魔人學園外法帖の最新情報や関連商品の情報！
・キャラクターデザインの小林美智先生の描き下ろしイラスト！
・今井秋芳監督をはじめとするゲームスタッフやキャストのコメント！
・4コマ漫画「まぢんくん」の連載！
③スペシャルDVDソフトをプレゼント！（学期末発送予定）
・今井秋芳監督入魂の内容！（詳細は新聞で）
・真神学園限定のプレミアムアイテム！
・声優陣による外法帖アフレコ後のコメント映像
・魔人キャラクターから真神学園生徒へのメッセージ
④真神学園購買部のオリジナルグッズの販売

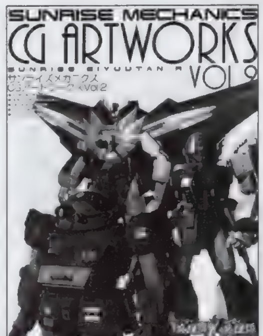
入学方法：郵便局で郵便振替用紙に下記事項を御記入のうえ窓口に御入金ください
口座番号：00130－8－717856・加入者名：いーず・金額：8400円・通信欄：電プレ・真神学園入学希望・払込人住所氏名：御客様の郵便番号・住所・氏名（ふりがな）・電話番号

入学締切：2001年3月末日
・生徒手帳と真神新聞1号は4月下旬に送ります。
・以後も中途入学を受付します。真神新聞は最新号にバックナンバーも合わせて送ります。

外法帖 通販限定商品 扇子
表は徳川側の京梧・藍・小鈴・雄慶
裏は鬼道衆側の九角・風祭・桔梗・九桐
小林美智先生描下イラストの美麗な扇子
通販価格：1800円
通販締切：3月末日・通販発送：3月下旬より順次
通販方法：郵便振替
・上記FCと同様の方法で、金額に1800円×申込数量を、通信欄に「魔人扇子」と数量を御記入ください。

問合はこちらへ
E-MAIL：majin-fc@movic.co.jp

3DCGで甦るサンライズメカニクス

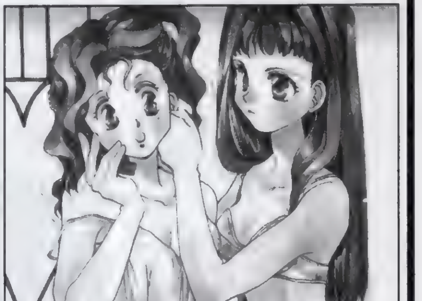


サンライズメカニクスCGアートワークス1・2・3
1：サンライズ英雄譚&Rでガンダム・ダンバイン・エルガイムなどの富野由悠季作品のメカを収録
2：サンライズ英雄譚&Rでダグラム・ボトムズ・ガオガイガーなどの高橋良輔作品のメカを収録
3：スペシャルドラマ版・ゲーム版・大河原邦男デザイン版のG-SAIVOURを収録
税抜価格：2500円・通販価格：2965円
通販特典：ポストカード付

初公開のラフデザインで綴るメカデザインワークス
河森正治サイバーフォーミュラデザインワークス
出渕裕メカニカルデザインワークス1・2
大河原邦男ブレイブシリーズデザインワークス
税抜価格：2300円・通販価格：2755円
通販特典：ポストカード付

通販方法：郵便振替
・「あのコのへや」と同様の方法で、金額に合計金額を、通信欄に御申込書籍と数量を御記入ください。
通販締切：2001年4月末日・通販発送：3月下旬より順次

むっちりむうにい・ぷれぜんつ あのコのへや
下着のモデルをはじめた6人の女のコたちをむっちりむうにいが描いた初の画集



通販限定画集
通販価格：3000円・通販締切：2001年3月末日・通販発送：2001年5月上旬より順次
通販方法：郵便振替で下記事項を御記入のうえ御振込ください
口座番号：00130-8-717856・加入者名：いーず・金額：3000円×申込数量・通信欄：「あのコのへや」と数量・払込人住所氏名：御客様の郵便番号・住所・氏名・電話番号

むっちりむうにいオフィシャルホームページ
HELLO WORLD
http://www.manganeo.com/helloworld

株式会社ムービック 〒173－8558・東京都板橋区弥生町77－3 TEL：03－3972－1992・HP：http://www.movic.co.jp/book/happybox/

就職実績ダントツ全国NO.1!!

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	テッサンの基礎からゲームキャラクターのテザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からライトウェーブ、ソフトイマージュ等を用いての3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」まで勉強します。(2年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)

大学在学中にIT関連業種に就職を目指す! 平成13年4月開講、只今願書受付中

全国No.1の就職実績を誇る**東京ゲームデザイナー学院**で、次世代のビジネスに必要不可欠な**IT関連のスキル**を自分の都合に合わせて学ぶことができます。

ゲームプログラマーコース	月・木	火・金	午前コース/10:00~12:00
CGクリエイターコース	月・木	火・金	午後コース/13:00~15:00
キャラクターデザイナーコース	月・木	火・金	夕方コース/16:00~18:00
DTPデザイナーコース	月・木	—	夜 コース/19:00~21:00
Webデザイナーコース	—	火・金	各コース1年または2年間

2001年4月生募集中!!

名古屋ゲームデザイナー学院

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校大好評受付中!!

☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

●アニメーター科/アニメーションクリエイティブ科/デジタルペイント科(仕上げ)/企画・シナリオライター科/CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科/コミックイラスト科/漫画・コミック同人作家科 ……………☎03-5350-2422
●アニメ声優タレント科 ……………☎03-5350-2441

2001年内定速報! ゲーム会社(専門職社員)就職者数ダントツ全国No.1!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第6期生である2001年度卒業予定者が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職・正社員として大勢就職を果たしました。業界の常識を大きく上回るゲームスクール始まって以来の4年連続100名突破という驚異的な実績です。独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 小川英里さん (株)フロム・ソフトウェア
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 森本浩文くん (株)フロム・ソフトウェア
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 松岡真作くん (株)フロム・ソフトウェア
ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 三浦朋宏くん (株)フロム・ソフトウェア

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 天野雅章くん マイクロソフト(株) 【プロダクトデベロップメントリミテッド X-BOX事業部】
企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 大塚一貴くん テクモ(株)
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 橋 貫一くん サミー(株)
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 辻本洋則くん データウエスト(株)

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 K・Sさん データウエスト(株)
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 上田将嗣くん ナツメ(株)
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 小山 宏くん ナツメ(株)
サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 野原悟史くん (株)ゲームフリーク

ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 三浦康子さん (株)エイコット
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 田中智洋くん (株)スカラベ
企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 森田 悟くん (株)パンドラボックス
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 松島智之くん (株)サクセス

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 羽根田達矢くん (株)ファミリーソフト
ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 榎本真利子さん (株)ファミリーソフト
ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 M・Hさん (株)ファミリーソフト
3Dクリエイター養成講座 全日2年制 鈴木 光くん (株)ジーアーティスツ

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 藤田泰弘くん (株)ジーアーティスツ
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 後藤秀寿くん (株)エーアイ
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 高崎 豊くん (株)彩京
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 山崎謙次郎くん (株)彩京

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 M・Sさん (株)トライエース
ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 阿部由紀子さん アイディアファクトリー(株)
サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 岡本仁志くん 魔法(株)
3Dクリエイター養成講座 全日2年制 浜島昭夫くん (株)モノリスソフト

他に、写真・氏名公表は事情によりできませんが、以下のゲーム会社に就職が内定しています。(株)ナムコ、(株)カプコン、(株)O.L.Mデジタル、(株)インテリジェントシステムズ、(株)ネクステック、メディアビジョン(株)、(株)ウェイヴエッジ、(有)ピックパックエアリアル、(有)レオ、(有)ポジテック ほか多数

大阪ゲームデザイナー学院 ☎06-6882-4980

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6 ※資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料) 只今、学校見学実施中!!

ウラワザ データベース 凝縮版

大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をくわしく書いて、右記のあて先まで！　封書でもOKだけど、なるべくハガキで送ってください。採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうぞ。もちろん、FAXでの投稿も大歓迎！

あて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX 03-5281-5232
24時間受け付け中!!

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥8,000分の商品券
50	¥6,500分の商品券
20	¥4,500分の商品券
0	¥2,000分の商品券

編集部情報　MIDNIGHT CLUB STREET RACING

★さらに楽しめる隠しカー入手法

まず「アーケードモード」の「シティドライブ」を選んだら、「ニューヨーク」を選択すること。①場所はMAP先端の公園（写真参照）。円形の壁に囲まれた坂からジャンプして、向かいの建物の屋上に着地する。屋上には赤く発色する場所があるので、光の中で停車してメインメニューへ。次に、「車種選択」で「タクシー」を表示して、カーソルを✚下、右と動かすと「スーパータクシー」が選べるぞ。②MAPの端（写真参照）にある、巨大な茶色い建物にはらせん状の坂がある。この坂を上って、時速110km程度で窓からダイブすると、となりの建物の1Fに飛び込むことができる。ココにも①と同様に赤く発色するポイントがある。あとは①と同じ操作で、「モンスタータクシー」が選べるようになるぞ。

▲公園でのジャンプは意外と簡単。ただし、勢いあまって落ちないように。
◀らせん状の坂は、建物の入口からまっすぐ進入すれば目の前だ。

編集部情報　アルティメット ファイティング チャンピオンシップ

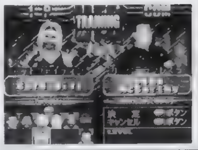
★隠しキャラー発出現法～No.1

無差別ルール「バーリ・トゥード」で一躍格闘技ブームを巻き起こした「UFC」をPSで完全再現!!　今回は「UFC」の隠しキャラ出現コマンドを一挙公開する。まずはシークレットエディットキャラの出現コマンドから。「EDIT FIGHTER」モードを選び、「HOMETOWN」にキャラごとに紹介するコマンドを正確に入力すること。①ULTI MAN：OCTAGON。②SUMO WRESTLER：CIRCLE。③STREET FIGHTER：STREET。④AMATEUR WRESTLER：MAT。

編集部情報　アルティメット ファイティング チャンピオンシップ

★隠しキャラー発出現法～No.2

引き続き、シークレットキャラの出現コマンドを大公開。「EDIT FIGHTER」モードを選んだら、「FIRST NAME」にキャラごとに紹介するコマンドを入力すること。①Bruce Buffer：microphone。② John McCarthy：BigJohn。③CARD GIRL：Smile。④KARATE FIGHTER：Chop。⑤NINJA FIGHTER：Sasuke⑥PRO-WRESTLER：Mask。⑦ Kung-Fu-FIGHTER：Kung-Fu。⑧FREESTYLE BOXER：Punch。なお、大文字小文字の入力ミスには注意！



ウラワザ・The・ベスト・超凝縮

■SNKベストコレクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
★ラスボス使用条件

惜しまれつつもゲーム業界から撤退したSNKの名作格闘ACT『KOF'99』の小ワザをご紹介。まず、コンティニュー回数や難易度、試合本数に関係なく、最低1回はゲームをクリアする。クリアデータをセーブしたら、キャラセレクト画面で㋜を押しながら、◎、⊗、△、□と入力。成功すると数々の凶悪な技を持つラスボスが使えるぞ。

～ウラワザQ&A～

Q：ウラワザを送ったのに、なかなか採用されません。本当に届いているんですか？
A：送られてきたハガキ＆FAXはすべて目を通しています。ただし、本誌で攻略特集を組むようなメジャータイトルは競争率が高いので、よほど特殊なネタでない限り採用率は低いです。このコーナーでは新規のウラワザだけでなく、「昔のソフトのお得なウラワザが知りたい」など、リクエストも受け付けています。

※注＝再録されたウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。最新版では削除・修正されている可能性もあるのでご了承ください（バグ系はとくに注意!!）。

正式募集種目だけに限らず、このコーナーでは、①読者が自分でルールを考えて達成した記録、②正式募集は終了したが改めて自己ベストを更新した記録、なども随時受け付けているぞ。また、特別集計部門（詳細はVol.143以前の「DPSコロシアム」参照）の集計も引き続き行っている。なお、これらの集計結果はオンラインを通して発表していく予定だ。

✹DPS主催のインターネット・ゲーム大会の窓口
DPSコロシアム on Magazine

全国のライバルと記録を競い合え!!

記録を極めるのが大好きな読者が集い合う〝夢の闘技場〟、それがこの「DPSコロシアム」だ。PSやPS2のゲームで達成された、さまざまな記録を募集している。キミもぜひ参加してみよう！

オンラインもよろしく!!

記録の申請はオンラインでも受け付け中。正式募集種目の集計結果のフォローもしていくので、ご注目あれ！

正式募集の紹介▶キミの記録も募集中!!

急げ!　テイルズ オブ エターニア

ルール　ミニゲームの「海戦ゲーム」でスコアを競う。設定などの制限はとくになしだ。このミニゲームについて詳しく知りたい人は、Vol.166のP.56を参照しよう。

申請記録　ハガキには『TOE（海戦ゲーム）』と明記して「記録」を書こう。また、『TOE』で記録を募集してほしい〝ルール〟のリクエストも受け付けているので、よろしく！

●記録確認にメモリーカード使用
●しめ切り▶3月20日消印有効

募集中　鬼武者

ルール　難易度設定「通常」で普通にゲームを開始し、オールクリアしたあとに表示されるタイムの早さを競う。難易度設定以外の設定は、とくに制約しない。がんばってみよう！

申請記録　ハガキには「鬼武者」と明記して「タイム」を書こう。入賞時に備え、申請記録を出す過程（難易度「通常」を選択してからクリアするまで）をビデオテープに残しておくこと。

●記録確認にビデオとメモリーカード使用
●しめ切り▶4月20日消印有効

参加方法その1▷ハガキで記録申請

記録申請の方法　記録の申請はハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでOK。

申請ハガキのルール　原則として、申請記録は官製ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便せんなども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので注意しよう。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合、「～回目の申請です。前の記録は～です」と書きそえること。また、当コーナーへの意見などを書いてくれてもOKだ。

エントリーのルール　記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため、編集部から通知があった場合のみ、記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却する）。詳しい送り方は通知のときに説明するのでご安心を。

参加方法その2▷インターネットで記録申請

記録の申請は、メールで行うことも可能だ。詳しい記録の申請方法については、ホームページの中で説明しているので、実際にアクセスしたときに確認してみよう。メールなら郵便局の業務時間に関係なく申請できるので、時間ギリギリまでねばれるかも!?

送り先　コロシアムのホームページ（アドレスは下記参照）まで

送り先　〒101-8305（株）メディアワークス「DPSコロシアム係」まで

●記録発表：3月20日消印有効（ホームページは同日17:00しめ切り）▶4月27日発売の本誌「DPSコロシアム」と電撃オンラインの専用ページに掲載

アクセスしてみよう!!　http://www.dengekionline.com/

※電撃オンラインのトップページから、電撃タウン→電撃マンション→電撃プレイステーションの部屋→DPSコロシアム 新世紀超人伝説、と進もう！

報酬　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に1000円」、49～20人で「1位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

天空のレストラン

料理を作り、ギャルソンを雇いサービス料を稼いで資産の合計額を競うという斬新なTBL、『天空のレストラン』。そのギャルソンを、「モーニング娘。」をはじめとするハロープロジェクトのメンバーが担当するヴァージョンが登場。今回のはじめて物語では、このゲームの魅力を徹底的に解剖するぞ！

Hello! Project ver. はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

©2001 MEDIA FACTORY ©2001 UP-FRONT AGENCY

ファンなら即買い！ そしてボードゲーム好きならレシピのない戦いが魅力！

▶Hello! Projectのメンバー、24人が登場！ 好みの娘を雇ってガンガン育てましょう。

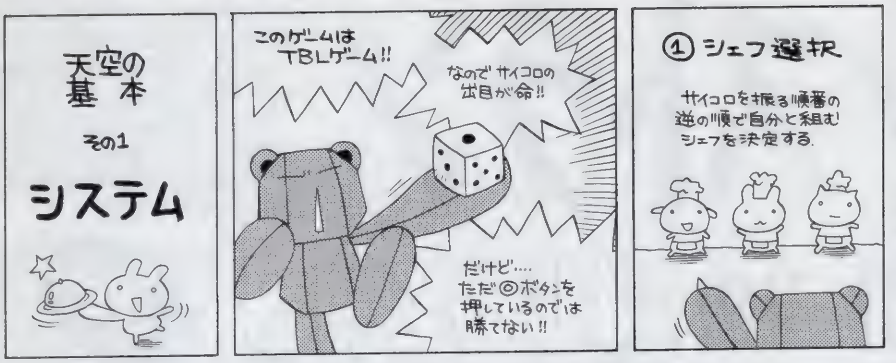
その1の

●人気TBL『天空のレストラン』って、どんなゲーム？

昨年11月に発売された人気TBL『天空のレストラン』。ゲームの基本ルールは、『モノポリー』や『いただきストリート』などと同様で、自分のマスに止まったプレイヤーからサービス料をもらって、総資産の額を競うというものです。そこに料理とギャルソンという要素を組み合わせたのが、この『天空のレストラン』で、非常に奥が深いゲーム性が特徴。プレイヤーは、マップを回りながら食材を集めていきます。そして、食材がそろって料理が完成したら、ギャルソンに渡し、マスに配置。そのマスに止まったプレイヤーは、料理の代金を払わなくてはいけません。できあがる料理には、非常に高額の「天空料理」から、最低の「闇料理」など、1800種類以上のものが用意されています。高額な料理を作るための食材を狙いながら、ゲームを進めていきましょう。

●Hello! ProJectのメンバー、24人をフィーチャー！

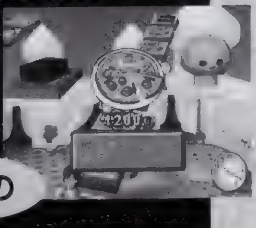
本作では、料理を持たせるギャルソンを、総勢24人のHello! Projectのメンバーたちが担当しているのが魅力の1つ。彼女たちは、イベントに応じて「いらっしゃいませ」や「またきてね」などの生声で、接客をしてくれます。さらに、「いくぞー」といったかけ声など、さまざまなシチュエーションに応じて、1人あたり100近いセリフが用意されています。ゲーム中のBGMには、「LOVEマシーン」など、Hello! Projectのヒット曲がアレンジされて使用されているのも特徴。24人のギャルソンには能力差がありますが、大好きなメンバーであれば能力的に劣っていても優先的に雇い、プレイヤーのテクニックと愛で能力差をカバーしながらプレイを進めていくことをオススメします。次のページからは、愛しの「娘」たちと一緒に、勝つための基本的な料理の作り方を詳しく説明していきましょう。



■シェフリスト■

名前	得意な料理	苦手な料理	コメント
舟森 七三郎	和食、そば	西洋料理全般	オーソドックスなスタイル。海のマスの食材が狙い目
笠井 太郎	フランス料理	中華料理	安定していて、使いやすい。多くの食材に対応できる
ボンチャイ	エスニック	和食、そば	カレー系が得意。山でコーチンなどを狙うとよい
ヤナケアーノ	イタリア料理	そば、和食	得意なパスタやピザは、さまざまな食材に対応できる
周万福	中華料理	フランス料理	ダックを手に入れ、北京ダックに変化させるのがコツ
服部ゆきこ	特になし	特になし	中価格帯の料理を大量に作って勝負

ファンなら即買い！そして ボードゲーム好きなら レシピのない 戦いが魅力！



▶家庭料理から、超高級料理まで、1800種類以上もの料理を作成できるのも魅力の1つ。

そ2の

●海、山、町などを回って、料理に必要な食材を獲得！

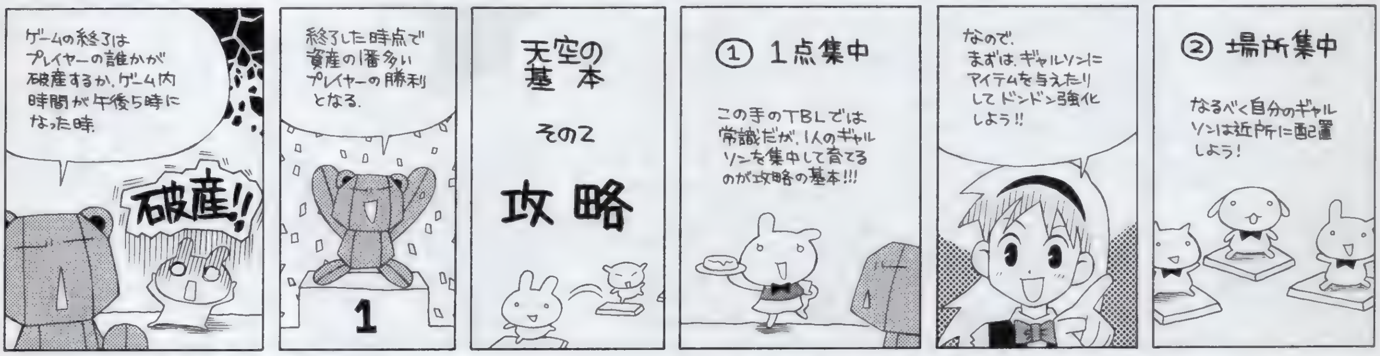
マップ上のマスは、大きく分けて食材マスとイベントマスの2種類のマスに分かれています。ゲームは、食材マスに止まり食材を獲得し、その後いくつかの食材を組み合わせて料理を作るという流れで進んでいきます。まずは、食材マスに止まり、1つ目の食材を自分のシェフに渡しましょう。すると、シェフはその食材で作ることができる料理を提示してくれます。ここで、R2ボタンを押すと、料理完成までに必要な食材と、その食材がどのマスで手に入るかが表示されます。次のターン以降は、それらの食材が手に入るマスに止まるために、MPを消費して「〜ピコ」系魔法を使用していくのがオススメです。この魔法は、プレイヤーの前方10マスを好きな地形に変えることができます。たとえば、海マスから手に入る食材が必要なら、「ウミピコ」を唱えましょう。

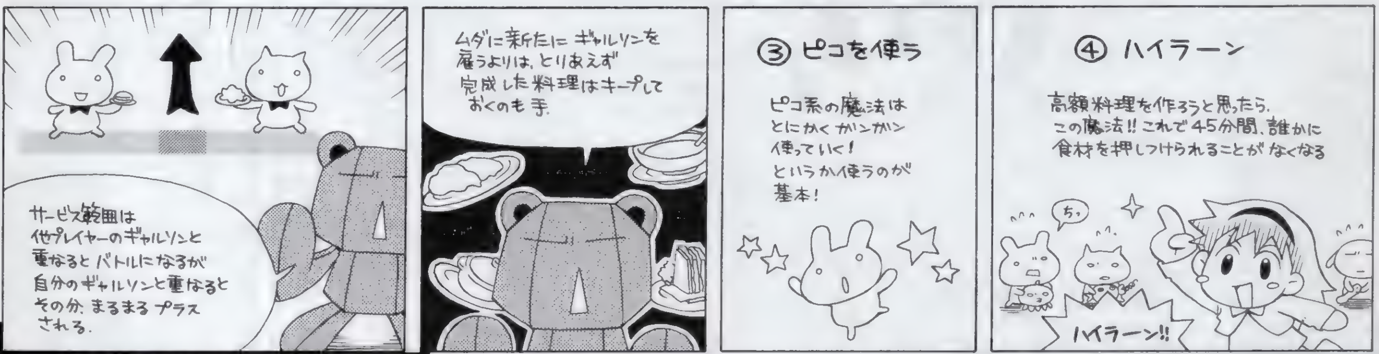
●不要な食材が取れるマスに止まった場合は？

サイコロの出目は運次第ですから、2つ目以降の食材をすんなり獲得できるとは限りません。このとき手に入れた食材が、必要なものかどうかは、ミニウインドウの料理名がスクロールしている部分の、左の顔アイコンを見るとわかるようになっています。この顔アイコンが笑顔の場合、その食材を渡すと料理の価値がアップ。普通の顔の場合は渡しても変化はありません。渋い顔の場合は、料理の価値が落ちてしまいます。また、黒く表示されている場合は「闇料理」となってしまい、価値が激減します。そこで、顔アイコンを見て、不要な食材だった場合は、ほかのプレイヤーに渡してしまいましょう。このときは、ほかのプレイヤーの顔アイコンを見て、黒く表示されている人に渡すようにしましょう。間違っても、笑顔が表示されている人に渡して、料理完成の手助けをしてしまわないように要注意。

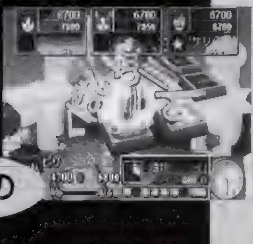
■ハロープロジェクトリスト■

名前	所属ユニット	弱点料理	持ち腕
中澤裕子	モーニング娘。	鍋料理	右
飯田圭織	モーニング娘。タンポポ	餃子・シュウマイ料理	右
安倍なつみ	モーニング娘。	伊勢海老を使った料理	右
保田圭	モーニング娘。プッチモニ	シャケを使った料理	右
矢口真理	モー娘。タンポポ　ミニモニ	パンを使った料理	右
後藤真希	モーニング娘。プッチモニ	オムレツ料理	右
石川梨華	モーニング娘。タンポポ	松阪牛を使った料理	右
吉澤ひとみ	モーニング娘。プッチモニ	味噌を使った料理	右
辻希美	モーニング娘。ミニモニ	ハンバーガー	右
加護亜依	モー娘。タンポポ　ミニモニ	刺身料理	右
平家みちよ	ソロ	かにを使った料理（たらばも含む）	右
アヤカ	ココナッツ娘。	ピザ生地を使った料理	左
ミカ	ココナッツ娘。ミニモニ	トリュフを使った料理	左
ダニエル	ココナッツ娘。	ワインを使った料理	左
レファ	ココナッツ娘。	ミックスグリル	左
村田めぐみ	メロン記念日	パスタを使った料理	右
斉藤瞳	メロン記念日	ロールキャベツ	右
大谷雅恵	メロン記念日	にぎり寿司	左
柴田あゆみ	メロン記念日	どんぶり料理	左
りんね	カントリー娘。	うどんを使った料理	右
あさみ	カントリー娘。	ラーメン料理	左
北上アミ	シェキドル	サラダ料理	右
大木衣吹	シェキドル	ステーキ料理	左
前田有紀	ソロ	冷やし中華	左





ファンなら即買い！ そしてボードゲーム好きならレシピのない戦いが魅力！



►高額料理を上手に作るには、防御も重要。MPを貯めて「ハイラーン」で一気に完成。

その3

●料理完成！ ギャルソンを配置して料金を徴収しよう!!

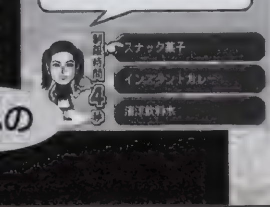
料理ができたら、ギャルソンを雇って料理を渡しましょう。そうすると、そのマスに止まったプレイヤーから、料理の代金をもらうことができます。ギャルソンを配置するときには、自分のギャルソン同士を近くに配置して、自分のマスを隣接させていくのがコツです。これで、ほかのプレイヤーが止まる確率が大幅にアップします。また、ギャルソンはプレイヤーから料金を取ることで、レベルアップしていきます。レベルアップすることでサービス範囲が増え、持てる料理の数も増えていくので、サイコロの出目が☆×２で自由に移動できるときは、自分のギャルソンのいるマスに移動して、レベルアップさせてあげるといいでしょう。

●アイテム、魔法を駆使して有利な状況に！

このゲームでは、ショップマスを通過すると、アイテムを買うことができます。アイテムは、「ギャルソンに渡すもの」、「プレイヤーのMP回復」、「戦闘用」の３つに分かれています。その中でもオススメは、MP回復アイテムです。なぜなら、MPを大量に消費する「ハイラーン」の魔法を使うことで、高額料理をジャマされずに作ることができるからです。この魔法の使い方は、２つ目の食材までは普通にサイコロを振って集め、そこで高額料理が作れそうなら、「ハイラーン」の魔法を唱えます。この呪文を唱えると、ゲーム内時間で45分間、ほかのプレイヤーからの妨害を防ぐことできます。そして、「～ピコ」系魔法を連発して、一気に食材を集めましょう。たとえばシェフが笠井の場合、始めににんじんとベーコンを手に入れましょう。そして「ハイラーン」、「ヤマピコ」を唱えて山に止まり、松坂牛を手に入れます。次に「ミナトピコ」を唱え、フォアグラかトリュフを手に入れます。この方法で、高額料理の「天空料理」を作ることができるのです。

ファンなら即買い！ そしてボードゲーム好きならレシピのない戦いが魅力！

▶プロフィールなどに関する問題が出題されるマスもあるので、事前に覚えておきましょう。



●Hello! ProJect ver.ならではのポイント！

このヴァージョンならではのポイントは、ギャルソンがハロープロジェクトのメンバーということだけではありません。そのほかにも、随所にさまざまな要素が用意されています。マップにあるクイズマスに止まると、Hello! Projectのメンバーのことや、ユニットに関するプロフィール、ディスコグラフィーなどの問題が出題されます。この問題に正解すれば、MPを獲得できるのですが、間違えた場合は、プレイヤー全員が罰金を支払わなくてはいけません。このときだけは、敵対するプレイヤー同士で協力して、正解したほうがいいでしょう。また、ユニットのメンバーを全員雇うことができると、（ユニット人数×3）%のサービス料金が加算されます。「モーニング娘。」は10人で構成されているので、みごと全員雇うことができると、なんと30%もの料金が上乗せされるのです。ほかにも、ギャルソンをレベル6である「神」まで育てると、「娘。」図鑑に登録され、スペシャルメッセージを聞くことができます。さらに、イベントカードマスのカードの効果で、プレイヤーの雇っているギャルソンたちが、新ユニットを結成できるなど、楽しいイベントなども数多く用意されています。

●ちょっと残念なところも……

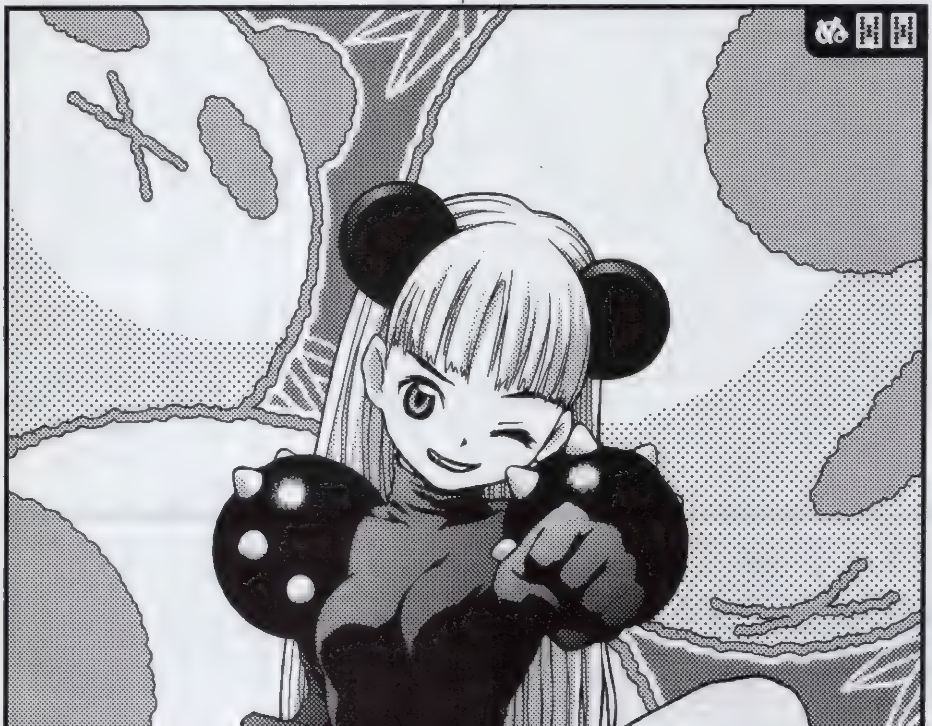
作ることができる料理が多彩で、戦略も非常に奥が深いのですが、その反面とっつきにくいところも少々。だから初めてプレイする人は、経験者とタッグを組むことをオススメします。料理のレシピがシェフの気まぐれで変化することもあります。法則性がないので、ギャンブル要素が強い点も厳しいところです。また、ゲーム中のBGMが、原曲をアレンジしている点もちょっと。せっかくなので、歌声を聞かせて欲しかったと思うのですが……。ループすると飽きてしまうので難しいところでしょうが。

COLUMNS OF DENGEKI

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん プロフィール ▶ クリーニング屋の店員、和菓子職人などもしていた苦悩するイラストレイターさん。最近、メッサ臭い青汁を1カ月分も購入してしまい、悩んでいるとか……合唱（チ〜ン）。



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

梅はぁ〜咲いたかぁ〜、桜ぁ〜はまだかいな、チョイチョイ♪　そんな時期です。春はすぐそこ。コラムはココ！

★丸くてぺとぺとしながら 骨みたいに漂ってくるもの

FCのとあるゲームに、「鳥のフンに当たると死んでしまう」という設定がありました。これを遊んで、「鳥のフンで死んでしまう弱い私」と思う人もいれば、「ゲームでは1ドットしかないけど、実際はものすごく大きなフンなのでショック死する。しかも水っぽい」などと自分なりの設定を付け加える人もいるでしょう。よくわからない部分というのは、意識してもしなくても、自分で想像して補ってしまうものなのです。あいまいなものは、はっきりしたものよりも想像力をかきたてられます。しかも娯楽では、自分がよりおもしろいと感じるように、都合よく解釈してしまうという不思議があるのです。

むかしむかしのゲームでは、パッケージとマニュアルでキャラクターの顔も頭身もまったく違う、というのがよくあることでしたし、ゲームの中の小さなドット絵では顔なんてわかりません。それをよいことに、パッケージなどの絵は**なかったことにして**、ピーチ姫もローラ姫も、勝手に自分好みの美少女だと思いこんでプレイ（プ、プレイ!?）したものです。そうすることで、いっそうゲームに熱が入るのです。

昨今のゲームは、キャラクターやシチュエーションをこと細かくユーザーに伝えてくれるようになりました。例えば、キャラクターの顔がアイドルの○○にそっくりだ、なんて会話ができるのも、それだけ顔について詳しい情報がそろっているということです。これは、作品の細部にまでお金をかけるようになったり、ハードが美しい映像や音を出せるようになったおかげで、とても喜ばしいことです。そんな時代を待ち望んでいたけれど、自分で想像して楽しむ部分が減ってしまうのは少しつまらないなあ、とも思うのです。

思い出の古いゲームが今も色あせないのは、あのとき想像した自分だけの世界が、このごろのゲームの美しいムービーに劣らない、ということなのでしょうね。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況 ▶ いや〜レビューを止めて、好きなように「ゲームで遊べる」ってのはいいものだと思います。おもしろいと思うゲームがあったら書けばいいって感じで（笑）

★PS2初の100万本ソフトへ!『鬼武者』

「鬼武者」の販売が極めて好調だ。50万本が一気に売れ、そのあとも売れ続け、既に80万を越えている（本稿執筆現在）。ＰＳ２で初の100万本ソフトとなることは、ほぼ間違いないだろう。ソフト不足に泣いてきた（と、一般に言われる）ＰＳ２にとって、なによりの朗報なのは間違いない。

それでは僕の個人的評価はどうかと言えば「かなりイケる」。

まずグラフィックに関しては及第点というか、スゴイ。背景、モンスターもレベルが高いのだが、やはり一番の見所は「金城武」。ともかく一目見ただけで「金城武」とわかるのだから（むろん、顔を知っていることが前提だが）、エラいものだと思うし、「ＰＳ２のスゴサ」がわかりやすく見えてくる。

アクセスタイムも見事なもので「バイオ」のころの「扉が近づいてきて、ギー」には、もう戻れないスピードだし、マップの作りや謎もバランス良くできている（いい意味で奇想天外だし、扉を閉じる方法も合理的だ）。

だが、操作系については少々難あり。基本的な完成度は高くてプレイしやすいのだが、ボタンの設定を自分で変えられないのと、アナログスティックに対応していないのは、残念だった。特に僕はアナログスティックに慣れてしまっているので、デジタルでの操作にはイライラするものがあるのだ（デジタルのメリットもあるのだが、アナログでの操作も用意しておいてほしかった）。

ゲームのボリュームだが、初めてクリアしたときはセーブタイムで６時間ほど、プレイタイムで８時間ぐらいだろうか。ヘビーユーザーには物足りないという意見もあるようだが、「密度の薄いゲーム」を100時間やらされるよりは、密度の濃い６時間の方が、僕は好きだ。この長さなら、２度、３度とやってみる気持ちになれるので、個人的には嬉しかったりする。ただ、途中にあるパズルには少々辟易としたが、それもあまり難しいものではないので、適度な緊張感を持たせるアクセントにはなっていると思う。

と、操作系を除けば基本的には気に入っている『鬼武者』だが、好みを超えてちょっと問題？　だと思ったのが、実は「ラスボスのゲームバランス」。

一度目の遭遇ではあきらめて（状態がボロボロだった）、丁寧に二度目のプレイをしたら、今度は楽勝（いや、レビューをやっているときじゃなくて良かったよ）だった。あのラストの救済措置の少ない難易度はどうなんだろう？　ＰＳ２でゲームにエントリーする人も買うソフトなのだから、クリアに対しても間口は広げておいた方が良かったのではないかなと思ってしまった。

まあイロイロ書いてきたが、ちょっと渋くてカッコいいエンディングまで、実にきれいにまとまっていて、個人的にいいゲームだと素直に思った。「金城武が嫌い」とか「時代物がイヤ」なんてことがないのなら、買って遊んでみても損はないのではなかろうか。なかろうかというか、損はないでしょう。

シリコンバレー在住・ナベP殿下が送る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下 近況 ▶ 失言の多さとそのすれすれ具合でひそかに森首相に注目していましたが、ついに、その俗物ぶりで自ら墓穴を掘ったようす。連日ネットや衛星放送でその叩かれぶりを見ています。

★半額になったDCは意外に売れているようです

日本に先駆けて、北米では半額売りが始まったドリームキャスト。いまさらですが売れ行きはなかなかいいようです。

店頭のパッケージには本体だけの99.5ドルのとSmash Packとしてメガドライブ版のヒットソフトなどがセットになった限定版119.5ドルの２種類があって、わたしは限定版を買ってみました。それにしても12本入っているソフトが古い。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』に始まり『ザ・スーパー忍』、『ファンタシースター２』、『ベアナックル２』、『ゴールデンアックス』、『獣王記』、『コラムス』、『シャイニングフォース』アメリカ未発売の「Wrestle War」（原題不明）、日本未発売の「Vectorman」サターン版『バーチャコップ２』そしてDC専用のパズル「SEGA Swirl」というラインアップ。最後の２本以外は下手すると10年近く前のものすらあるくらいで、わたしは懐かしくてもう一度プレイしてみたいけど、若いユーザーはどうでしょう。でもおまけのために旧版ソフトを移植するあたりはすごいです。

もともとこの限定版は今年の１月に180ドル（本体のみ＋30ドル）で販売されていたもの。今回の在庫一掃セールで、本体のみと同様に値下げをして販売されることになりました（笑）。熱心なセガファンではない私は値下げ後に反応したアレですが、１月に180ドルで買った人は……。思えば、メガドラこそ発売と同時に買いましたが、あのごついパッドが手になじまず、ソフトもせいぜい20本位しか持っていませんし、サターンは本体を生産中止後にタダでもらって、ソフトは『やきゅつく』１本だけというくらいセガには縁がなかったのです。まあ、仕事で関わったのがPCエンジン、PSの専門誌だけだったので、それ以外の機種にはあんまり時間を割けなかったのもありますが、それでも任天堂のゲームはけっこうやっていたのでやはりセガとの相性はあまり良くなかったのでしょう。

さて、今回限定版本体、ビジュアルメモリ、VGA接続ボックス（非純正）を買ってまでやりたかったのは『サンバDEアミーゴ』だったのですが、あいにくとマラカスコントローラが売り切れでした。それなしではゲームが成立しないマストアイテムなので、ウェブで検索して入荷次第送ってくれる通販を見つけて手を打ちました。２〜３日前にはFry'sの店頭に４〜５個あったのを見ているので、半額セールのせいでマラカスごと購入した同好の士（セニョール）が複数いたようです。

イラスト／山師

任務了解…ポチッといかずゲームソフトを狙い撃ち!!

ターゲット・ロックオン!!

緑川 光 プロフィール ▶ さまざまなメディアで活躍するボイスアクター。趣味はG-SHOCK、NIKEの靴の収集。またゲームやパソコンなどにも精通しているステキなお兄さまなのです。

★『パワプロ』ゲッチュ! 任務完了!!

だいぶ前に、マンガ喫茶でいろいろなゲームをプレイした話をしたんだけど覚えています？ 〝こりゃいいなぁ♪〟と、オレが判断した、PS2ソフト『実況パワフルプロ野球7』を購入して、本格的にやってみよう……と書いた内容のアレ。そのあとの話を、まだしていなかったですよね？ 実は、マジで、あのあとすぐに購入していたんです(笑)。

こういうゲームは、自分のお気に入りにするチームを決めるところから始まるワケだけど、まず最初に、1番強いだろう、ジャイアンツでプレイしてみた。確かに、あのクリーンナップの本塁打数やパワーはものスゴイんだけど、ミートカーソルが小さくて、いまいち使いづらかった(汗)。まぁ、慣れてくればそんなこともなくなるんだろうけどね(苦笑)。

ピッチャーの方では、工藤が使いやすかったなぁ～♪ あのものスゴク変化するカーブは超絶品♪♪ 実際のテレビ中継を見ていても、ものスゴク曲がるもんね。

このゲームは、自由に選手のトレードができるので、昨年日本一のジャイアンツをベースに、選手補強しようかなぁ～と思ったんだけど、ユニホームの格好良さや、イチローが好きなどの理由から、オリックスベースのチームにすることにしたのだ（ほとんど選手変更しちゃった／笑）。

いろいろなチームから一流選手を連れてきて、新たに構成したチームは、とても強そうにみえたのだが、まだ操作に慣れてないオレの手にかかると、まるで草野球レベルのチームに……（大汗）。

でも、このゲームは、レベル設定ができるので、いろいろと微調整することによってコンピュータと互角の勝負ができるようになっているのだ♪ もちろん、少しむなしいけどね（苦笑）。

ペナントレースモードを勝ち進んでいくと、ご褒美で、往年のプロ野球選手が使えるようになっていくのこのゲーム。しかし、最初から王や長嶋のような名プレイヤーが使えるようになるワケではない（笑）。

昔の選手＝スゴイ選手と思いがちだが、けっこう使えない選手も多いのだ(苦笑)。次勝つと誰がご褒美として使えるんだろう？ 次こそは、使える選手か？……そんな楽しみがあるおかげで、ペナントレースを一層有意義に戦うことができました♪ 毎回あらゆる成績が表示されるのもイイカンジ♪♪ 三冠王を狙ってやろう！ とか、奪三振記録でトップにたってやるぞ!! とかの励みにもなるしね（笑）。

あるとき、本屋で攻略本を発見したので、ついゲットしてしまった（苦笑）。そこには、何とご褒美でもらえる選手のパスワードや、オリジナルに育成した、つよ～い選手のパスワードが掲載されていたのだ(笑)！ さっそく、もくもくとパスワードの入力を始めたのだが、1人分でもものスゴイ量のパスワード数（泣）。まるで「ドラゴンクエスト」の復活の呪文を入力しているかのよう(涙)。だもんだから、ゲットしたい選手はたくさんいるのだが、1～2人で、もう、いっぱいいっぱいだった（苦笑）。

そんな地味なことを日々続けていたら、気が付けば、か～な～り強いチームに♪ コンピュータ相手に大量得点差で勝つ試合は気持ちイイぞ(笑)。いいストレス解消にもなるしね♪ とくに満塁ホームランを狙って打ったときなんて最高！ 今まで1試合に2回狙って打てました♪♪♪

このゲームはウオッチモードもあるので、何か作業をしながらプロ野球を見る感覚で、試合をさせることもできるのだ。これは、自分で操作できないハラハラ感がある(笑)。たま～に自分のチームが負けそうな展開になると、モード変更して、急遽参戦することもしばしば……(笑)。でも、失敗することもあるんだなぁ～これが（苦笑）。

そう言えば、このゲームは定期的にデータの変更をして発売しているのだが、少し前に改訂版が出たよね。イチローはもういないのかな？ ギリギリいる？ でも、松坂のデータは、今オレが持っているバージョンよりも悪くなっているはず（苦笑）。

きっと、こういうお気に入り選手のデータ変更を理由に(成績低下など)、買わなくなる人もいるんだろうな（笑）。

それにしても、パスワード選手の中に、日本人の大リーグ組がいなかったのが非常に残念だった（泣）！ やっぱり、野茂や伊良部、佐々木なども使いたかったよ～～～！！(涙) いろいろと難しいのかなぁ……。それから、マンガのキャラクターのデータも入ってくれると楽しいんだけど♪

このゲーム、『実況パワフルプロ野球』って言うだけあって昔からよく喋るのだが、今回も、まるで本当の野球中継のように喋ってくれる。ウグイス嬢の声を、声優の三石琴乃さんがやっているんだけど、かなり喋ったんじゃないかな～？ 12球団分の選手名、ご褒美でゲットできる選手合わせると、かなりの人数になるんじゃないかな？ 今度会ったら聞いてみよう(笑)。すいません。……つい職業柄……（苦笑）。

それにしても、実際の野球と同じで、まったく同じ展開がないから毎回楽しめるんだよね～♪ そろそろコンピュータのレベルをアップして、チャレンジしてみようかな（苦笑)。何にしても、まだまだ楽しめそうだ♪ 野球ゲームが楽しくなる為には、実際の野球の方に、いい選手がたくさん出てきてくれないとね(笑)。これからの発展に期待してます♪

イラスト／トモ

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール ▶ フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★悲運のゲームソフト ～隠れた名作たち

この冬は暖冬になるといわれながらも例年以上に寒い日が続いたり、大雪が降ったりとちゃんと冬らしい（？）冬でした。こうして暖かい日が多くなってきて春を感じるようになると、冬の寒さがあってこそ春のうれしさがあるんだなあと、しみじみ思いますね。

そのかわり、急な気候の変化によって予想外の風邪が流行っているようです。私のまわりでもバタバタと寝込んでいる人が多くなっていますので、皆さんも十分注意してくださいね。

前号の特別企画（というワリには扱いが小さかった気もしますが…）で、「DPS編集部がオススメする隠れた名作ソフト」というコーナーがありましたが、覚えていますか？

たくさん発売されるソフトの中には、ゲームとしてすばらしい作品なのにさまざまな理由で正当に評価されなかった（売れなかった）作品も数多くあるのです。

発売日が有名ソフトと重なってしまったとか、プロモーション（宣伝）の失敗といったケースが多いのですが、ゲームの作り方はうまくても、販売戦略がヘタだったということですね。

こうした「悲運のソフト」はTVゲーム初期の頃から存在しました。その第1号は84年7月28日に発売されたハドソンの『ナッツ＆ミルク』というソフトでしょう。これはファミコン初のサードパーティ（ハードを製造している会社以外）から発売されたソフトだったのです。かわいらしいキャラクターを操作して遊ぶ、面クリア型のアクションパズルゲームで、なかなか良くできた作品でした。

ところがこのときに話題となっていたのは、同じくハドソンから発売された「ロードランナー」だったのです。たぶん、この名前を聞いたことのある方は割と多いと思います。アクションゲームの名作として有名ですし、何回もリメイクされています。

この「ロードランナー」は、もともとパソコンのゲームとして登場し、ファミコンが発売されたころには既に知名度がかなり高かったのです。このソフトがファミコン版として発売となったのが『ナッツ＆ミルク』発売のたった3日後、7月31日のことでした。宣伝などはほぼ同じように展開したのですが、話題になったのは知名度の高かった「ロードランナー」ばかりで、結局『ナッツ＆ミルク』は正当な評価を受けることがなかったのです。

そのゲームが売れるかどうかは、タイトル名や内容がどれくらいユーザーのところへ浸透するかが重要なポイントなのです。

しかし、一般のユーザーは発売前にソフトの内容に触れられる機会はほとんどありません。せいぜいDPSのような専門誌で記事として読むことくらいでしょう。それでも話題作以外のソフトはそんなに大きく紹介されていません。そうすると実際に購入するのも大手メーカーの話題作や、ある程度内容が想像できるシリーズ物に偏ることになります。

ところが、仕事でゲームをしなくてはならない人がいます。ゲーム雑誌の編集者やライター、ゲーム制作の企画・立案をする人、ゲーム流通関係者などですね。例えば新作ソフト紹介のコーナーを担当するライターであれば、月に10～20タイトルはプレイしなくてはなりません。「そんなにいろいろなゲームがプレイできてうらやましいなあ」と思われるでしょうが、好きなゲームだけをプレイできるワケではありません。お仕事ですから。

もちろん人によって得意・不得意もあります。RPGはいいけどアクションは苦手とか、対戦格闘は好きだけどパズルはダメ、といったぐあいです。また、話題になっているソフトなどは、仕事抜きでもプレイしてみたいということもあります。

しかし、割り当てで担当しなくてはならないソフトの中には苦手なジャンルもあり、聞いたことのないメーカーのソフトもあり……と、ときには苦痛となるようなソフトを担当することも少なくありません。

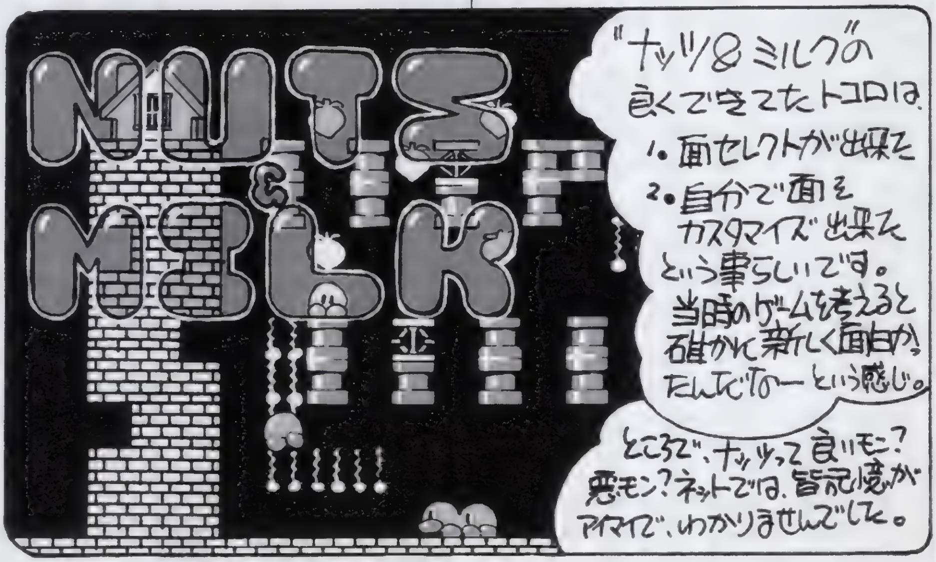
すなわち、自分の趣味では絶対に買ってプレイはしないだろう、というソフトもプレイすることになります。実は「隠れた名作ソフト」はそういったソフトの中にあることが多いのです。

もともとゲームが大好きという人がほとんどですから、おもしろいゲームとなればあっという間にハマってしまいます。で、突如編集部内とか開発室内で大ブームになってしまうこともよくありますね。

これらはセールス的には失敗だった作品なので、お店では特価ワゴンなどに入っている例も多いですから、前号の記事を持って近所のショップをチェックしてみましょう。意外と安くおもしろいゲームがプレイできるかもしれませんよ。

■本当は今回のコラムは今話題のブロードバンドについてお話しようと思っていたのですが、隠れた名作ネタで書きはじめたら止まらなくなってしまったので、次回に回すことにしました。隠れた名作についても本気で書いたらとてもこんなスペースでは書ききれません。これに「カルトゲーム」と呼ばれた一部のマニア受けしたジャンルを加えたら、ちょっとしたボリュームの本になりそうです。この編集部にもその「スジ」のゲームが好きな人がたくさんいるようですし……。また特集やりましょうね。

■今回の特集で取り上げられたソフトの中に、私も好きな作品が入っていました。ライター特選の中に2本、編集部特選の中に2本です。さあ、どの作品だったでしょう？



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

それはどういうつもりなの？　と聞かれても好きだからとしか答えられない……
そんな貴方のための読者参加型ハガキページだと思いたいですけど、どうでしょう？

まんが／岩瀬さとみ

「PSの奴隷」は素晴らしきPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。採用基準はとにかく「熱い」って点のみ。なので、力の入ってないハガキたくさんよりも、熱く力のこもったハガキ1枚の方が採用率は高いです。21世紀はeメールではなく、ハガキの時代ですよ！　いや、コレ本当。笑。

お休みがあったら何をしますか？ 家でゲームですか？ 家でゲームはゴロゴロですか？ ちゃんと正座ですか？ あ、ゴロゴロですか。徹夜ですか？ 休みなのになんか休めてませんねぇ。それはそれで○。

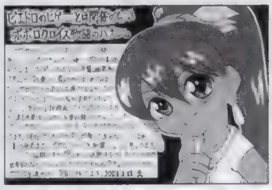
DO ムダなこと 奴隷の DO くさん！

知りたいことがたくさんあるわけですよ。思春期の少年としては。それこそ、女体の神秘とか。でも今もっとも知りたいのは「電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。確かに文字は小さいけど、さりげなくイロイロな気持ちとか、思いとか、寂しさとか、震える心とか、本当のコトが書いてあるのが特徴」ってことと対立し続けている「からまん棒とマンボウの関係」っていう意見の真相。マンボウってなんか……すげー気になる。マン。ボウ。うひゃーやっぺー。スゲーやべぇ。マンボウ：マンボウ科の海産の硬骨魚。皮膚表面は粗革なめし革の様で、背部は暗灰色、腹部は銀白色。全長は4mに達する。熱帯・温帯に生息し…

挨拶って大事たよねぇ

ということで、楽しげに始まりました、PSの奴隷ですが、ご機嫌いかが？ ごきげんよう。って私立の女子校とかの挨拶ってビビルよね。最初。なんじゃこいつら、かっこつけやがってと思うモノです。慣れちゃえば一緒だけど。

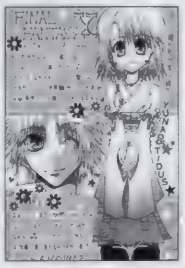
▲大阪府　バァ丸さん：そうなんですよね…持ち札が見えちゃうのは……。



▲青森県　上太さん：「渡る～」ですか。ちょっとショック大きいですよね。笑

▶神奈川県　ひさえ久遠さん：心に……残る学園生活はこれから先のあなたの生活で、必ず味方になってくれるハズ。そうやって貴方のパラメータが上がっていくワケです。卒業おめでとうございます。

▲奈良県　海月さん：まあでもFTGとしてもう少し……って気もしますよね。

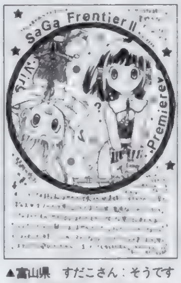


▲青森県　祀狼一貴さん：延期されちゃいましたが……遠いですよね。1年くらいですか。

▲山口県　紫苑さん：カワイイですよね。シパタタタタタタって感じで。一生懸命配達です。

▲東京都　小林ナルさん：コーヒーは飲み慣れちゃうとなんとなく飲んでしまいますよね。濃いコーヒーをガンガン飲んでいると、胃に良くないらしいです。が、それでもやめられませんし……。

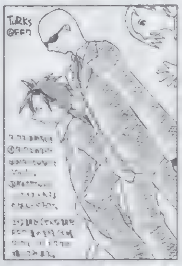
▲福島県　ぽちさん：大変ですよねぇ。必要だからやらざるを得ないと思いますが……。辛そうです。



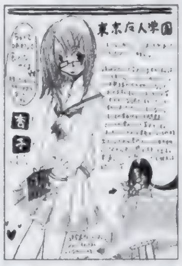
▲富山県　すだこさん：そうですよね。続編ではないですからね。まったく違うゲームです。

▲千葉県　こはら竜架さん：ケイジって檻ですからね。閉じこめたまま？　なんでしょうか？

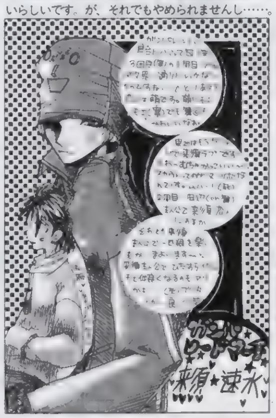
▲千葉県　琴風いつかさん：味音痴になってそうですよね。とっくに。舌がバカになって。



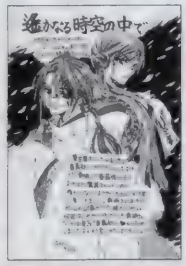
▲大阪府　雨宮五月さん：もっと出番を！　ってハガキも多かったですよねぇ。しみじみ。笑。



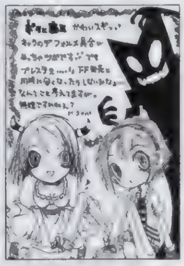
▲徳島県　杏飯さん：大丈夫。個人差はありますけど、ちゃんと彼氏はできますよ……多分。


◀栃木県　井野つなさん：筋肉なんですけどね。必ずツボなキャラがいる辺りがこのゲームのいいところ。って人数多いから当然ですか？　うーん……それだけじゃないような

▼青森県　せんづき千春さん：闘技場で2時間くらい鍛えてたのに、クリティカルで死亡……リセット……。その繰り返しを思い出します。って自分が悪いんですが。



▲宮城県　蘭丸さん：その辺は押さえますからねコーエーさんは。キャラは変わらないでしょう。


▲埼玉県　すてき♡パンダさん：7月とかにそうなるんじゃ、なんてウワサもあります。

▲東京都　皐月あひるさん：確かにグッズもトロばかり。そんなにネコですか？　笑。

「ゲームって不思議ですよねぇ。RPGの様に1人で楽しむモノも、対戦FTGの様に2人でやるもの、そしてネットワークで多人数で楽しめるモノ……なんだか、そのソフトごとに楽しいとか、気持ちいいのジャンルが違う気がしますし。その辺の気持ちの切り替えって大事なのかなぁと最近思います。アーケードゲームが不振とか、ゲーム業界自体が不振とか、なんか暗い話ばかり聞きますが、未来ってそんなにアレなんでしょうか？　まだまだ楽しめる気がするんですが……素人だから？」東京都　不動明三さん：

そうですよね。ゲームの種類によってプレイスタイルっていうか、気持ちが変わりますよね。まるで別のコトをしているみたいに。奥が深いんですよね。ゲームは20世紀文化の集大成だという意見もあるように、文章、絵画、映像、それらをコントローラで操ることができてしまう。2DのTV画面でできるコトの最上級って気がします。そんなTVゲームなので、影響が大きいとか、子供にはプレイさせない方がいいとかイロイロ言われていますが。さて、本題のこれから先のゲームについてですが、確かにまだまだ先がある気がします。エライ政治家の人が言うからか、ITという単語が目立ち、これからはインターネットだ！　という考え方が妙に主流になって来ています。が、それ以外の過去のゲームが持っている各要素もまだまだこれから進化していくことでしょう。それこそ……以前から言われている攻略のできないRPG。マルチスタート、マルチシナリオ、マルチエンディングでプレイした人ごとに全く違う展開になり、場当たり的な攻略しかできない。そんなゲームは現在の技術で既に作ることは可能です（実際にその辺を一部実現しているゲームも存在しますし）。ただ、面倒くさいだけ。尋常じゃない労力が必要なだけ。方法論が判明しているモノでさえ実現できていないのですから、まだまだ判明していないやり方がたくさんあることでしょう。そうやって考えると、まだまだTVゲームも捨てたもんじゃないなぁ……と思うのです。さらにインターネットに接続するゲームの楽しみにワクワクなのも事実ですし。見知らぬ他人と気軽に出会って、パーティを組み、冒険をする。その時点で思いっきりマルチシナリオですからね。子供のゲーム離れが進んでいるとか、不況だとか、マイナスな状況ばかりが目立つのは確かですが、どうにかなりそうな要素があるのが救いでしょう。他業種はゲーム業界が比較にならないくらい行き詰まってますからね。未来は信じる者のために開かれています。多分……きっと。笑。

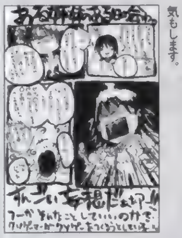
ロボコン
0点な人
2月はゲームしてない

うちの部屋を片付けてくれるメイドさんを募集。メイドロボでも可。（ほ）

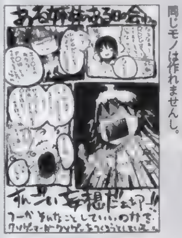
おもちゃと本に囲まれて、自分の寝るスペースしかない部屋とはいかがなものであろうか。と、思ったので、少しだけ片付けることにした。いざ片付け始めると、出てくる出てくる、何で買ったのかよく分からない代物が続々と。よくもまぁこれだけ集めたものだ。その最たるものが、変身サイボーグ。なんとカラーバリエーション15体＋片貝臆一2体＋99(ナインナイン)1体＋キングワルダー2体＋宇宙人1体。しかも、半数が未開封。今思えば、どうしてあんなにハマっていたんでしょうね。なんかレッドなんてAセットがなくてBセットが2つあるし(もちろん、両方とも未開封)。いかに後半、惰性で買っていたのかが良く分かります。つーか間違って同じの2つ買ってることに、今まで気がつかなかった俺っていったい……。まぁ、最新型である99はさすがに開封していたけど、あんまり遊べなかったなぁ。プロポーション的に、前の方が好みだったもんで。今では99を探す方が困難だけどね（まだまだ片付けは終わらない。ノドに続くのです)。しかし……これまたスカッとさわやかにネームが足りないよ。(魔)

なとか思ったり（今さらですか？）。ことごとくヤニで変色しているのがチト痛かったです。気をつけたつもりなんだけど、ゴミの山に埋まってでもヤニは吸着するんですね（当たり前だ）。そうそう、エアリスといえば、バンダイが昔LMシリーズで出していたプラモデル版まで出てきました。今考えると珍しいですが、黄発売されていたんですよ。ほかにクラウドも出ていたけど、そちらは買ってなかったハズ。ちなみにこのエアリス、未組み立てとはいえ、箱は潰れている、パーツは取れかかっている、付属のシールは無くなってると、かなり困った状態になっていました。そういえばこのシリーズ、低価格でマイナーな商品をフォローするという企画で、ガンダムXのザコメカなども発売されていたけど、消えてしまいましたね。たしかに安かろう悪かろうな商品だったことは否めませんが、残念なことです。（そしてまだまだ発掘の旅は続く。次のページへ急げ・ほ）

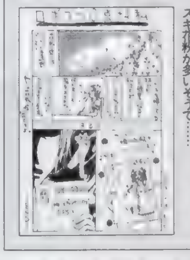
笑。いいね。自分の部屋で新発見。カッコイイ。(魔)



◀東京都　杏雪さん：可愛くてステキな兄妹ゲンカです。なんとなくうらやましい関係な気もします。



◀茨城県　琉胡さん：アレだけの大作……作るの大変ですよ。というか、当然、まったく同じモノは作れませんし。


◀埼玉県　もっちさん：花粉症にはキビシイ季節が来てしまいましたよねぇ。今年は特にスギ花粉が多いそうで……。

DO ムダなこと 奴隷の DO くさん！

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、今回も作ります。内容は右ページを見てね！　今号から新世紀で心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってます。新年はハガキでGO！

ギャルとゲームとなみだとちくび❤

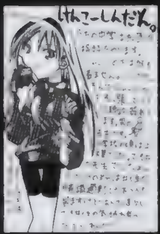
俺は冬に髪を切らない。MTBで編集部に通うときに寒さで耳が痛くならないようにね。冬が終わる今頃は、食事のときに伸びた髪が口に入りそうになるんだな、これが。（中）

近頃のゲームライフといえば、もっぱらパソコン。『Winning Post5』をやりつつエロゲーをやるって感じ。エロゲーは昔のようにごっそり買いまくって遊び倒すほどじゃなく、まるでDPSのような隔週1本ペース。しばらくはここでの話もそれ中心になると思うのでよろしく～。それで今回の1本は『Flutter of Birds～鳥達の羽ばたき～』。地方の診療所を舞台にした、医学生と幼なじみの従姉や患者との交流を描くAVGで、エルフ別ブランドのシルキーズ久々の1本（ついでに竹井正樹原画も久々）。話は心の触れ合い「せつな純愛系」。展開は「そろそろこうなるな」と先読みできるんだけど、各シーンの中身が濃くて、わかってても涙チョチョ切れ。病気や死が綺麗に描かれるのは好みが別れると思うけど、闘病記じゃないんだし、別にいいでしょ。キャラはそういう話なので、守ってあげたい妹タイプのオンパレード。Hシーンは構図が似たり寄ったりで、も少しバリエーションがほしいかな。ま、純愛でアクロバティックな体位飛び出せ大作戦でもアレだけど。このゲームに限らず、最近はコンシューマ美少女モノとの境界線が希薄なエロゲーが多くて、大手ほどその傾向が強いね。やっぱり移植を視野に入れてるからかなぁ。Hシーンの必然性まで希薄になってる気がする。「エロゲーだからできること」を追求してもいいと思うけどなぁ。

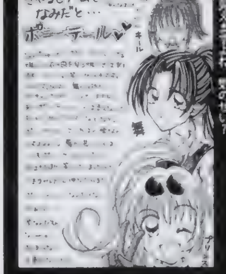
エロはエロでありだよね。（魔）

（ロボコン0点な人の続き）次に大量に発掘されたのが、ブリスターに入った状態になっているフィギュア。基本的にブリスターは邪魔になるんで開けているんだけど、まだこれだけ未開封のものがあったのかとびっくりです。そういえば以前ここでも書いたけど、色んなフィギュアシリーズのおねーちゃんモノだけ集めようって思ってた頃があり、そのときに買ったものが今ごろになって発掘されました。Xメンのサイロックとか、バットマンのバットガールとか、ウィッチブレードにレディデス、あとスポーンの女子系などなど。なんだか今でも格安で売ってそうなものが多くて、どうにも処置に困ります。とはいえ、無闇に買うのではなく、ある程度は絞っていたので、今見ても結構イケてるアイテムも多いのが救いかな。それから珍しい（？）ところでは、『FFⅦ』のエアリスとティファが出てきました。これは結構今探すのは大変なのではないでしょうか。欲しい人がいるかどうかはともかくとして。捨てるのはもったいないし、売る気もないので取り合えず壁にでも貼っておこうか

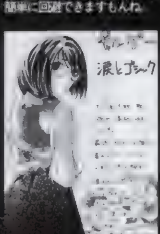
◀東京都　霧月セツナさん：[illegible]のはスゴイ努力が必要そうです。



▲東京都　くろろほるむさん：そうですよね。そういう方法で簡単に回避できますもんね。

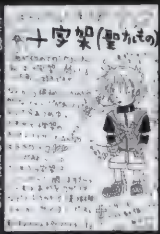


◀栃木県　[illegible]さん：結んだ方がシッカリしてそうに見えますよね。気のせい？



▲神奈川県　高砂ゆえさん：服は凝り出すと止まりませんから。お金かかります……本当に。

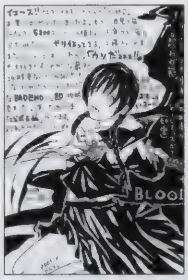
◀東京都　ちるるさん：あの緊縛、茶のCFは……なんで毎回ちょっとハイセンスHなんでしょう？　濡れてたり透けてたり。今回バスタオルですし。



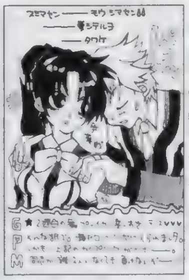
▲神奈川県　愛蘭弥さん：ロザリオとかその辺の本物は大きな教会とかでも売ってます。

▲宮城県　蘭丸さん：ゲームとしての声。その声をどう使うかなんでしょう。効果的なシーンで、自分の思い通りに押したボタンで声が出る。そんな快感はゲームでしか味わえませんからねぇ。

◀岐阜県　とっぽDJさん：ワクワクするようなCFを作るのが上手いメーカーさんも多いですし。

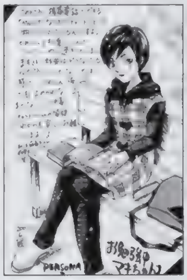


◀神奈川県　夕霧黒さん：よくできてますよね。上下巻セットで1本なら……バッグンだったんですが。



◀千葉県　森田五六さん：自分だけじゃなくて、友だちをくっつけるのも楽しいですしね。

◀兵庫県　夕城琴乃さん：スゴクとっつきにくいんですが、始めてしまえばもう、メロメロですよね。



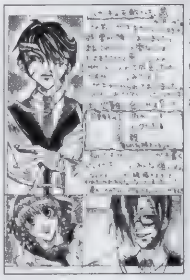
◀大阪府　美月或さん：とにかく、通信料が高すぎな日本。携帯も安くなりませんかねぇ。

◀埼玉県　游陽さん：でもなんであんなにカタコトっぽいんでしょう。笑。カワイイですが。

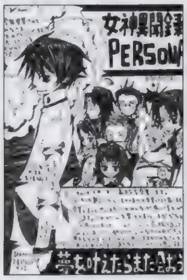
◀福井県　青波ゆきらさん：キャラの背景が見えてくる作りは上手いの一言です。

◀埼玉県　瀬尾点子さん：そうしてるうちにできるようになりますよ。しなければいつまでもできませんし。

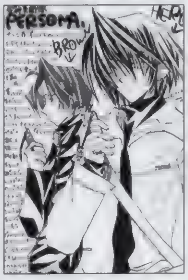
◀香川県　H・制作所さん：そうですね。リアルタイムじゃないですけど、コミュニケーションですから。



◀青森県　水沢しゅうさん：雨はツライです。読めなくなっちゃいますから。

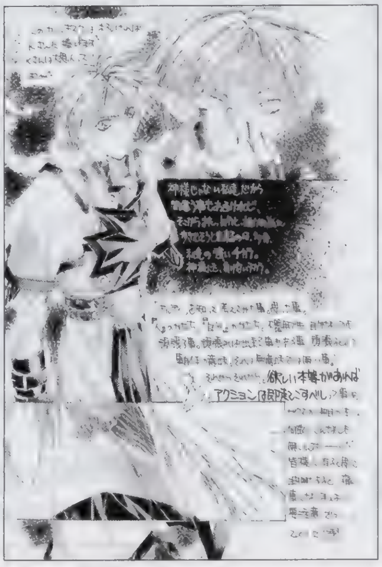


◀鳥取県　二宮瑛士さん：卒業おめでとうございます。一生の宝を大切になのです。

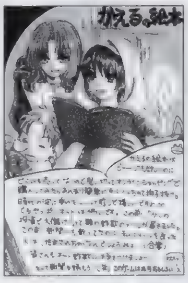


◀北海道　百瀬まなさん：PS2でアレンジ版とか…出ませんかねぇ。それよりも新作？

◀愛知県　スっちょんさん：ありますよね。イロイロ。もどかしくてもゆっくり行きましょう。ね。



▶徳島県　浅葱柚梛さん：「X」はどうなんでしょうね？　PS2に来るんでしょうか？　元気のないFTGの中で、頑張ってる2D格闘ですからね。きちんとした対戦環境ができるといいんですが。



◀宮城県　長谷川かるさん：知らない人からのメールは開けずにポイです。ウイルスだと怖いですし。

◀群馬県　リジュさん：そうですね。『スペチャン5』はPSユーザー向けですよね。

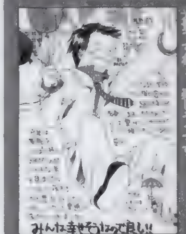
各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆滞。

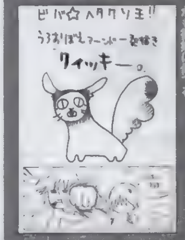
「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。



◀青森県　くめた夏稀さん：雪国ならではの光景ですねぇ。楽しそうです。



◀北海道　ゆず太さん：これはいやさ[illegible]

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！　っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員、主婦、何でも可。ボクに教えて！　何かを。そのうちちゃんとしたスペースを確保出来るまでになるかも……って感じです。

賞品説明でーす。今回の決算で各賞品が何ポイント獲得でもらえるかは現在集計中です。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：イロイロ書いてある謎の豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン&お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にも豪華なオリジナルグッズがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

「デビル メイ クライ」のアクションのかっこよさに惹かれ、「コードベロニカ完全版」を予約してしまいました（体験版が付くらしいです）。まぁ、そのおかげか「バイオ」シリーズを再びやってみました。とりあえず1作目のオープニングムービーが実写なのにはちょいと笑えました。まぁ、そのムービーのデキはともかくとして最近のゲームはCG技術がめざましく発展しているせいか、実写を使うことが少なくなってきました。ある意味貴重です。しかし、やっぱりこのシリーズ1作目が一番怖いです。久しぶりにどきどきしました。「2」や「3」より何回もプレイしたせいか、セリフや脇役の名前までも何となく覚えていたのはちょっとビックリ（リチャードの名前はなかなか出てこなかったけど・笑）。（う）

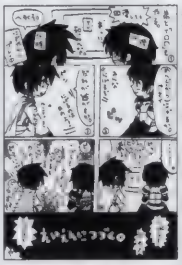
まんが／田中まさし（まあ、お付き合いしていただけですから…）イラスト／NDO

ランキング発表

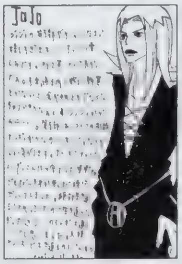
105：嘔吐山口
90：スっちょん
85：天野雪那、猫ノ都りとる
80：葛タカヒコ、皐月あひる、モモ
75：リジュ
70：H・制作所
65：秋山たつみ、ふむな、マルガリータ
60：刃霧海、春生まれ、蘭丸
55：如月りゅうす、天然オリゴ、TOMY、緋月紫苑、ひなせ
50：朝月、あやし、楓来らみー、筍弛、すだこ、三貴由里
45：あまぞねす、えんぜるまの、桜滝天音、とり、ひさえ久遠、真柴晶、水柾珠呂、望月セツナ

●40：雨宮五月、あゆ、小野妻子、如月二月、クラゲ2号、坂本葉月、白木桃香、仙蛙津丸、飛鳥、トモナリ、海苔ゴリアテ、長谷川かる、みかん、夜霧悠、山田シゲル、●35：明石知子、淡路ユウイチ、楓月さらら、ぐなぐな、くめた夏鶴、こはら竜架、鯖田ユキ、白河風華、せんづき千春、津田赤郎、とうまるい、船津、もやし・ザ・伸縮自在、ユウジ、ゆず太、●30：有衛、井ノ原未緒、おおねここねこ、かんなぎみく、コン助、さんとこ、潮騒点子、スピッツ犬、ちるる、藤真日雨露、水瀬彩己、やぐ数、ろんりめんこ、●25：上太、ABA、海月、風天、かやのなつき、開久、岸本智、喜助、熊沢ゆーや、煌天人、亘莉ススム、コーネル、些々緋ユーヤ、さわぼう、十六夜桜、朱雀あらと、ズブロフスキー、墨石、須巳のこり、瀬野真理、惣水楓、高橋まさる、ちゅうた、ナオサ、名古屋の妹、猫耀彩夏、バームクーヘン、はにわ、林マリヤ、福茶、ポロニウム、まりやまね、水奈亜希、夜上真琴、夕暮鳥、遊鳥、夢音、籠奈、●20：浅茅、浅薙柚椰、あずまことね、東吉彦、綾崎涼、壱也、壱書、犬嵐、薫咲ハルヒ、迦陵、祥人、佐戸原ひろあ、島津華一郎、JOKER公爵、ジリ貧、染谷司、高砂ゆえ、滝上アサオ、チハル、なのか、二条玲香、二宮瑛士、NetJa（c）k、バカ丸、パコ、ひらり、緋連雀、深沢的、墨行乃、マスター、郡狼一貴、水鏡沙羅、水城キョウ、宮本みきこ、ラヴリズム、ラグナグ、立笑花、流樹☆15ポイントは51人でした。

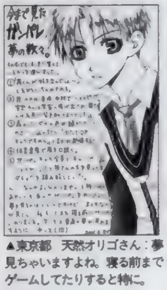
◀青森県　上太さん：コスプレ……無茶ですよね。さらにナイスバディじゃないと……。



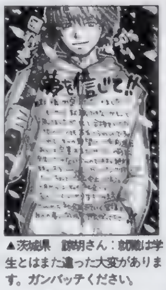
◀兵庫県　よんこさん：ムダな戦いがここでも行われているわけですね。



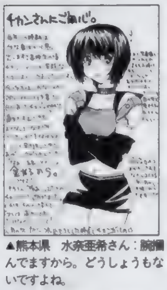
◀千葉県　ナナさん：もの凄くポリゴンが格好良くなりそうです。



▲東京都　天然オリゴさん：夢見ちゃいますよね。寝る前までゲームしてたりすると特に。

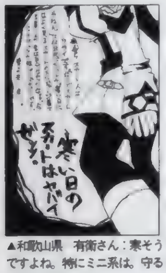


▲茨城県　諒胡さん：就職は学生とはまた違った大変があります。ガンバッテください。



▲熊本県　水奈亜希さん：腕痛んでますから。どうしょうもないですよね。

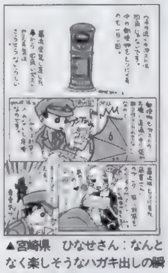
▲佐賀県　冬月柳さん：キビシイですねぇ。どっちにしろ年上なんですねぇ。



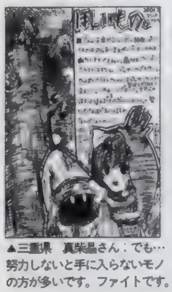
▲和歌山県　有衛さん：寒そうですよね。特にミニ系は。守るモノがなにもなくて。

▲兵庫県　ねこ丸さん：いや、楽しいですよね。今ならお安くなってますし。

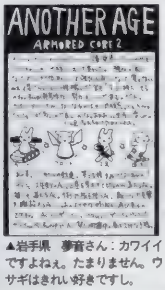
▲広島県　三貴由里さん：着ぐるみは……カワイイですよね。例え親父が着ても……。



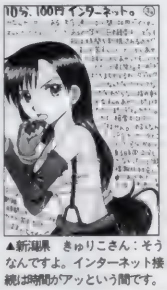
▲宮崎県　ひなせさん：なんとなく楽しそうなハガキ出しの瞬間です。珍しい。



▲三重県　真柴晶さん：でも…努力しないと手に入らないモノの方が多いです。ファイトです。



▲岩手県　夢音さん：カワイイですよねぇ。たまりません。ウサギはきれい好きですし。



▲新潟県　きゅりこさん：そうなんですよ。インターネット接続は時間がアッという間です。

▲愛知県　名古屋の妹さん：対戦燃えますよ。編集部でも期待している人多いです。

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは3月12日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア帝国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれていた。そして、戦いが始まった。

古今東西様々な呪文が、あらゆる戦場、戦闘で使用されてきたワケだけど……大規模な範囲を攻撃できる、しかも持続系の攻撃術は術者の精神をさいなんでいく。多くの死を見つめてしまうと、そのうちに慣れてしまうものだとよく言うが、それは間違いだ。ただ単に逃避する術を身につけるだけだ。でないと精神のバランスが取れなくなってしまう。ボクはそれほどそういう場面に立ち会ったわけではないが、それでも、この術を1分、1秒、維持すれば維持するだけ、人が死んでいくと思うとどうにもならない震えや動悸が激しくなってくる。

ーもう少しです。が……背後から来ます。反応が早いため特定できませんが、案の定、グロアザとフィッツラウスが接近中です。予定の術効果よりもかなり速めですが、そちらに対応した方がー

「いや、このまま……」

ーグロアザ！　来ますー

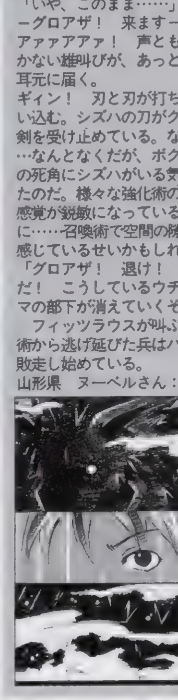
アァァアアァ！　声とも息ともつかない雄叫びが、あっという間に耳元に届く。

ギィン！　刃と刃が打ち合い、食い込む。シズハの刀がグロアザの剣を受け止めている。なんとなく…なんとなくだが、ボクとキューの死角にシズハがいる気がしていたのだ。様々な強化術のおかげで感覚が鋭敏になっているのと同時に……召喚術で空間の隙間や絆を感じているせいかもしれない。

「グロアザ！　退け！　今は無理だ！　こうしているウチにもキサマの部下が消えていくぞ」

フィッツラウスが叫ぶ。ボクの術から逃げ延びた兵はバラバラに敗走し始めている。

山形県　ヌーベルさん：

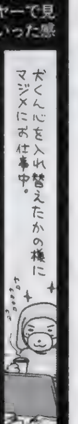


◀長野県　朝月さん：使われた呪文は多くの命を飲み込み……。戦場の情景が一変します。

ハードの神様の犬Σ

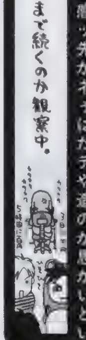
バルス！　先ほどまで「ラピュタ」を観ていたのでスッカリ感涙モードです。いいですね、やっぱ。宮崎駿さんの作品で1、2を争うほど好きなんですよ。も〜DVD出たら買うしかないね！　小出しせずにドバっと売ってほしいと思う今日この頃。「カリオストロの城」も発売延期したので少々心配ですなぁ。LDより安いのが救いかな▶「ラピュタ」。（犬）

「海に捨ててー！」と言ったかどうかは知りませんが、ナディアのブルーウォーターは海に捨てたけど戻って来たんだっけ。そうそう！　そういえば「ナディア」が出ませんなぁ。DVDで。じつはすごく期待してるんですが……。今のところ「ラピュタ」とセットで欲しいアニメなんですが、KSSさんが「ウエディングピーチ」と同じマスタリングで出すと痛い（苦笑）ので、時間はかかっていいからコンポーネントでよろしくってとこかな!?「ダーティペア」を観て無駄にキレイだったので、古い作品でもそれなりの再生法を駆使して出してもらいたいところですね。DVDなのにコンポジットで入力してYCSを通すのはゲンナリなので（苦笑）。何度も言いますがD2禁止！　PS2で再生したってドットクロールやクロスカラーは見えるんですから、それなりに良いプレイヤーで見るとそれはもう……「海に捨ててー！」（どーん）といった感じです（意味不明）。ちなみにマスタリングが良さそうだという理由で「ダーティペア　FLASH」を買ってしまったのは暴走でした（笑）。まだ見ていないんですが、その昔、現G's編集部の（さ）さんがLDを買って嘆いていたのを思い出しました。ユリのファンという共通点を除いても、彼の発言には信憑性があるんですよね。自分だって「FLASH2」を買って口から泡が出たんですから、そりゃもう想像に難くはありません。ん〜、今は昔と好みが違うから面白く感じるといいな……ってところですかね。「ガルフォース」といい「バブルガムクライシス」といい、リニューアルされた新シリーズ（OVA含む）の評判は良くないですし。あ、でも「バブルガム」の「TOKYO2040」はまぁまぁ好きですね。浅川悠のクールな声が好きなんです。悲鳴の声は、もぅ我慢できません（謎）。もちろん「ラブひな」は素子ラブ（ダメすぎ！）。



★やはりトラブっていましたか！　0.18μm工場★

重荷がなくなって軽快になったのか、セガが新たな事業に向けて元気はつらつですな。PSでもアレコレやってくれそうなので少々期待。ただ、ナムコさんを含めてアミューズメント施設間をブロードバンドネットワークで繋いで通信によるロケーションなどを企んでいるみたいですが、これはイマイチな感が……ゴホゴホ。あと、先日SCEが発表したネット関連のプロジェクトですが、どれも企画だけが先行して環境が整っていないと感じるのは自分だけかなぁ。頼むからxDSL以上が各家庭の標準的なネット環境にしてください。ウチ（ISDN）ではもぅ限界ですね。そういえばソニーのケーブル網企画はどうなったのでしょうか。見栄張って言ってみただけとか（苦笑）。それ以前にPS2に通信機能（モデムとか10or100Baseカードとか）がない時点であやふやですよね。なんでも0.18μmルールのGS製造工場がようやくフル稼働できるみたいなので、この際PS2をモデルチェンジしてみては!?　HDDが内蔵できても怒らないから（笑）。いや、ほんとに思うんですよ。これからPS2を購入するユーザーが本当のコアだと思うので、明らかに機能が欠けている今のPS2を買わせる必要はないんじゃないかと。これから買ってくれる人を大事にしたほうがいいよね。一応Xboxとかゲームキューブが出るし。



宮田ハム彦、真剣です！

先日、仕事で秋葉原にあるパーラー「P-Festa」で、「1万円ガチンコバトル」（本誌P.170参照）をしてきました。記事内でも書かれているとおり、完全自腹なのでマジでドキドキ。でも、取材に行ったメンバー全員が勝利するという最高の結果で、本当に楽しかったッス！　最近ちょっとあった[illegible]に飛んでいくぐらい[illegible]ムリ？　まあ「電撃ギャンブル大臣」なんて雑誌がメディアワークスから創刊されたらもしかして……。な[illegible]て淡い期待を抱いてみたりして。スイマセン。遊んでばかりいないで、まじめに働きます。（ハ）

前筆した車事故のことなんですが、今回は車の修理中に、代車を借りることにしたんです。代車用に来た車は小さなセダン。いつも乗っている車が妙にでかいだけに、小さい車の運転しやすいのなんのって。ガンダムで例えるなら機動性の悪いザメルからキュベレイに乗り換えたってカンジですか。次に車を買い換えるとしたら小さいのにしよーっと。また欲しいモノが増えちゃったな……と、原[illegible]ていたらDPS-DのE編集長がカワイイ小犬を編集部につれてきています。見ていたら犬も飼いたくなりました…。欲しいモノだらけだなこりゃ。トホホ。

ブリスターはそんなところですが、ボックス系のドールだともっとスゴイことになってます。この辺は確信犯的に2個買いしたものもあるし、概ね「まだ」後悔していないのですが、整理しようにも箱が大きくて困ります。ブリスターは開ければかなり小さくなるけど、この類のものは箱を捨てるといろいろ面倒なのです。汚いダンボールに詰めるのもアレなんで、近所で衣類用の安い収納ボックスを4つほど買ってきました。結構大きいので4つもあれば足りるだろうと思ってたらとんでもなかった。目に見えてるものを収納しただけで一杯一杯。まだまだ押し入れには大量にあるっていうのに。結局さらにもう一個もっと大きいボックスを買ったけど納まらず。どうやら本気でこの部屋を片付けるには、一週間くらいかかりそうです。そんなワケで中断。もう少し暖かくなってからすることに決めました。とかいってると、またどうにもならない状態までほったらかしになるんだろうなぁ。そういう性分だし。（ほ）

バルスはマズイよ……壊れちゃうよ……いろんなところが。（魔）

カワイイよ……E編集長のイヌ。ぶるぶるしてて。（魔）

新世紀！　ということで、ポイントリセットし、前回集計分のランキングの「PN変更や、単純な集計ミスでの順位間違えの申告」も終了いたしました。現在集計中です。思ったよりも申告が少なかったので心配です。その集計、チェックが終わり次第、賞品を決定、発表（何ポイントで何がもらえるかはこの時点で決定します。申告のしめ切りを延ばした都合上、4月2週号のDPSどでの発表になると思います）。その後賞品が出来上がり次第、順次発送します。なので、上位入賞者のみなさんは期待してお待ちください。今回のスペシャルなグッズは……何にしようか真剣に考え中です。笑。Tシャツは前回制作分の色替えになると思うんですけど……。（魔）

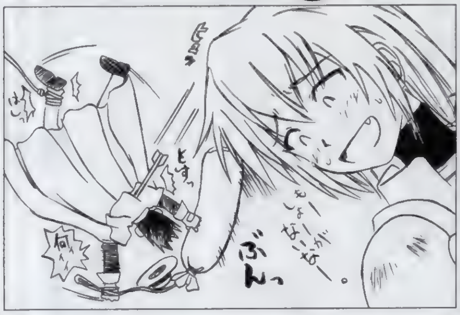
「公共の場なので名前は隠しますが、友だちのお爺ちゃんは隠し財宝と呼ばれるお宝（そのうちのひとつ）をゲットして、発表せず、全て自分のモノにしちゃったそうです。総額、50億円。相続税とかイロイロと面倒だったそうですが、うまくやればどうにかなるそうです。まあ、元々誰も持ってないし知らないモノだからこそ、隠せたのでしょうけど。で、そのお爺ちゃんが亡くなってからは残された身内のお金使いが非常に荒くなってきていてヤバイそうです。今までなんとか隠してこれただけで、ずっとその状態を維持していくのって大変ですからね。お金があったらあったで困るしツライ。貧乏なうちは夢見る大金持ちですが……実際になってみたらそうでもないのかもしれません」岩手県　グラマヨさん：

(前のページからの続き) さて、発掘されたブリスターフィギュアはまだまだあります。「レジデント・イブル」、つまり「バイオハザード」のフィギュアも出てきました。ただし、例のおねーちゃんだけ買う週間に買ったものなので、あるのはジルとクレアだけです。タイトルから分かるように「あちら」の商品なんですが、なんとバタ臭い顔をしているのでしょうか。とくにジルなんて「バイオ3」の頃とは比べ物にならないくらい別人です。ウェブスパイナーと同梱というのも泣けますね。そして、デビルマンのシレーヌが1個だけ。なぜこれだけあるのか……見当もつきません。別に万引きしたわけではないので、買った覚えはあるんですけどね、そのときどういう気持ちでこれを買おうと思ったのか、どうしても思い出せないのです。なんとも不思議です。さらにXメンVSストリートファイター。やはりあちらの商品なので、女子キャラがことごとくバタ臭いです。ほかの海外ものに比べても明かに劣るのに、なんでこんなもの買ってしまったのでしょうか。ワケが分かりません。さて、

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）



●手軽に参加したい人は……

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ6文字まで	
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件掲載だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト118は「震えるラグスカイアの子供たち」です。大陸中央に位置するラグスカイアの街で異変が起こり、街中の大人が消えてしまいました。残されたのは15、6歳を上限とした子供たちのみ。文字通り、大人が消滅してしまったのです。さらに、残された子供たちも異変に気づき駆けつけた領主の兵隊に保護されてからも、ずっと震えるばかりで、何が起こったのか以前に、状況すら未だ把握できていません。あまりに謎に包まれた事件のため、領主はギルドに介入を依頼。クエストが成立しました。いなくなった大人と、震え続ける子供の謎を解いてください。選択は次の3つ。①：これは街にかけられた呪いであると仮定し、この手の呪いに前例がないかを調べる。②：街に隠されていた封印が偶然解けてしまった結果、封印されていたモノによって起こった異変だと仮定して調べ始める。③：とにかく街を調べる。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌（174号）発売日の3月23日（消印有効）。あて先は「DPSど118」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の177号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★

第174号　3月23日発売号：第169号発表
第175号　4月13日発売号：第171号発表
第177号　4月27日発売号：第172号発表

今回のあて先「DPSど118」

●もっとこだわりたい人は…

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

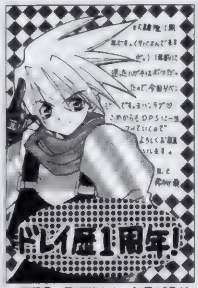
戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次ページは168号募集分発表

▲栃木県　ぐなぐなさん：「2」はどんな感じのお話になるんでしょう？　また分岐……ありますよね？

▲千葉県　みい助さん：そうですよね。目標を立てるのは大切です。やりくりするのも楽しいですし。

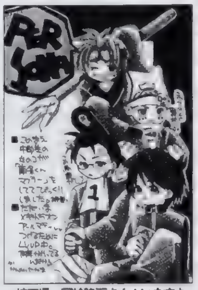
まんが／富山県　ふむな（それは一体どこから思いついたのでしょう……）・イラスト／六堂素哉



▲福岡県　飛翔瑛さん：年月が過ぎてもゲームプレイにハガキは欠かせません。新スタイルです。笑。

▲大阪府　バカ丸さん：今回も素晴らしいデキに仕上がっています。心配はもうボリュームだけ？

▲大阪府　鯖田ユキさん：欲しいですよね。全方向型球形コントローラとか。R360みたいな。

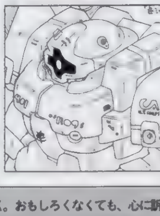

▲埼玉県　冠鯖隆万さん：いますよね。南条くんマフラーの巻き方している女のコ。でもさすがに1は……。

▲山口県　鳴海蒼丸さん：女の子は……そうなんですよ。でもほとんどの男子は……。

▲北海道　こまさん：お疲れさまです。これからがガンバリどころですね。

◀広島県　三貴由里さん：なんていうか称号通りに行動したら、この人たちはただの危ない集団になってしまいますから。笑。いがあってステキです。

▶広島県　漣いつきさん：スゴイ世の中ですよね。本当に来ちゃいましたよ。PSの奴隷を始めた頃を……こんなこと予想もできなかったですから。


◀大阪府　雨宮五月さん：PS2「宇宙戦艦」はいつ頃発売なんですかねえ。気になりますが……発売1年後の今年年末とか？

◀青森県　犯狼一貴さん：そうですよね。ずっと1人は……ツラスギです。誰かがいて自分がいる。大事です。

◀兵庫県　モモさん：なんて楽しそうな露天温泉&混浴。そんな夢のような状況には巡り会ったことがありません。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品。スゴイですねぇ……総額50億円の宝って……どんな内容なんでしょう？　宝剣とか曲玉とか、大きな宝石、着物なんかもきめ細かかったりして。まあ、それもこれも隠し通せたらの話。隠せないと判ったら、キチンと公開して、税金も払って……っていうか歴史的発見ならちゃんと発表しないとですよね。

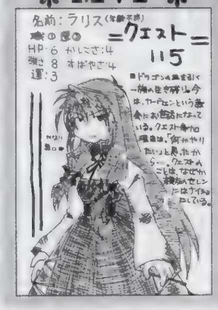
またまた行きました鎌倉、山海堂さん。ほぼ1年ぶりだったので、いろいろ新製品が入荷していました。前から狙っていた大極剣は秀逸のデキです。鞘まで金属製なので持っているだけで気分はシャンファ（手元の鍔の部分はちょっと違いますが）。今後もエクスカリバーを短剣にしたようなホーリーダガーや、海賊の持っていたサーベルなどいろいろ入荷するみたいです。くわしくは山海堂さんのHPを見てください(http://www.kamakuranet.ne.jp/~sankaido/)。しかし、ここは行くたびに思うのですが、店にいると時間の経つのが異様に早い……気がします。買うものが決まっていても2〜3時間は店から帰れない。本当に鎌倉に住んでいなくてよかった(笑)。近所（30分程度の距離）に住んでいたら……こわい。（う）

Nights of Knights

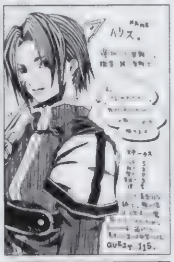
クエストナンバー115発表:168号発表

今回のクエスト115は「カラバマーティン洞窟の謎」でした。大魔導建築家が隠棲した最後の住居で繰り広げられた謎解き合戦。日記に示されたヒントは実は引っかけで、真の謎はまた別に用意されていたようなのですが……。冒険者たちは最終的に彼の残した謎に屈服することになってしまいました。中でも人形に守られた祭壇は様々な方法で謎解きが行われましたが、どの冒険者もまったくその解答にたどり着けませんでした。さすがは伝説に名を残す建築家ということなのでしょう。

MVP

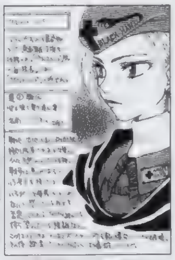


◀広島県 白雲猿さん：破壊ですよ、破壊。ということで、選択③を選んだ力自慢っぽい彼女が今回のMVPでした。その他の賢めな選択はことごとくカラバマーティンの残したからくりをうち破るコトができず、あえなく撤退となっています。最終的にはそれでいいのか？ っていう壁をたたき壊す選択がベストになってしまいました。まあ、そういうこともあるってコトで。



▶秋田県 天野雪那さん：トラウマになりますからね。ビクッ！って。

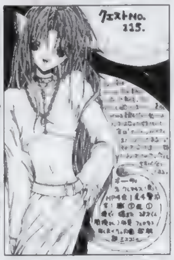
▶山口県 嘘吐山口さん：今回、賢い系は全滅でした。お金持ちっていいですよねぇ。



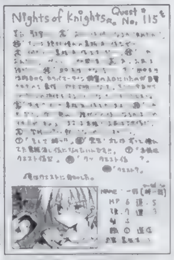
▶愛知県 名古屋の妹さん：矛盾を抱えたまま生きていくわけです。

▶兵庫県 モモさん：幸せが笑顔を呼びますように。これからですから。

▶愛媛県 天海十流さん：使えそうですよね。収納BOX。バランス悪そうですけど。



▶鹿児島県 猫ノ都りとるさん：妹に首っ丈？ 食べちゃいたいくらい？



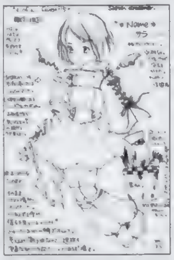
▶京都府 刃霧海さん：憧れでしたか？ 黒板消し係。笑。楽しそうです。

▶大阪府 山田シゲルさん：魔法の炎もちゃんと熱いですからね。焼けますよね。

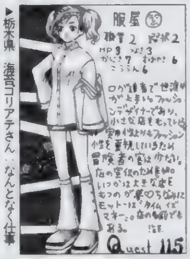
▶茨城県 綾崎涼さん：姉……というかもう少しこう……なんだか抜けちゃってるみたいで。

▶兵庫県 あやしさん：大量に襲ってきたら怖いですよね。土人形。

▶北海道 月珠さらさん：現実界の少女がどうやって成長していくのかがポイントです。

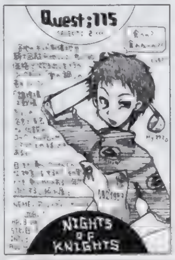


▶新潟県 ズブロフスキーさん：お使い……楽そうです。なんとなくうらやましい。

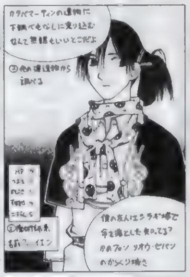


▶栃木県 海苔コリアテさん：なんとなく仕事が速そうですよね。そのお店。

▶東京都 夏目リョウさん：単純に成長するのに時間がかかるのでしょうか？

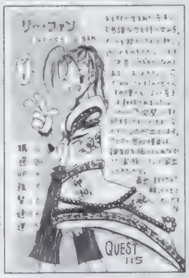


▶神奈川県 やぐ数さん：スゴイギルドですよねぇ。命知らずっていうか。



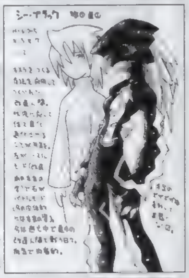
▶東京都 梓人さん：そうですよね。普通はそうです。じゃないとダメなはずです。なのに……。

▶埼玉県 予郎さん：笑。かなり楽しい設定です。オカマ占いですか。しかも16歳。

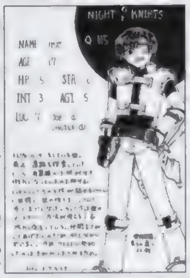


▶大分県 さわぼうさん：なんとなくさっぱりした性格っポイですが。悪いことに使わなきゃ……。

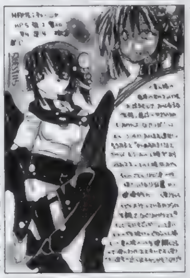
▶宮城県 楓来らみーさん：獣は単純にヌイグルミになってるような。



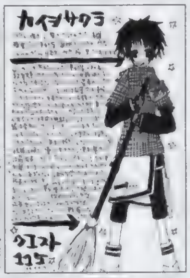
▶大阪府 雨宮五月さん：全身が凶器というか、武器な感じでステキです。



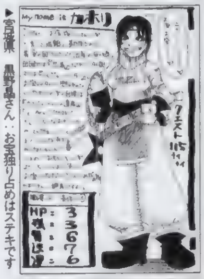
▶栃木県 なるき勇太さん：どうしても助けちゃいますよね。人間のモラル的に。



▶宮城県 しいなれいむさん：人格の切り替え。意図的にできたら便利ですよね。

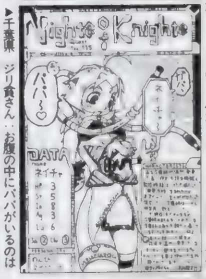


▶山梨県 水藤彩己さん：やっぱり便利屋＝掃除屋なんでしょうか？ スイーパー？

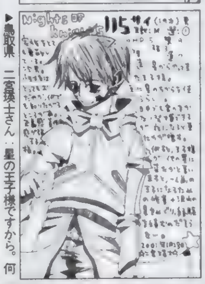


▶宮城県 黒野晶さん：お宝独り占めはステキですねぇ。夢ですよね。金貨の海。

▶宮城県 蘭丸さん：トラップは連鎖らしいですから。いくつもがつながるように。



▶千葉県 ジリ貧さん：お腹の中にパパがいるのは……どうなんでしょう？



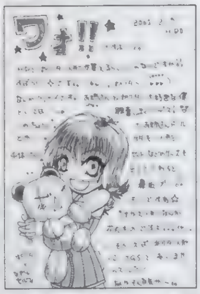
▶鳥取県 二宮瑛士さん：星の王子様ですから。何を求めてやってきたのでしょう？

マンガ「サトラレ」の1巻が発売されています。「踊る大捜査線」の本広監督が映画化するってコトで話題にもなっているので読んでください。なんちゅーか泣けるよ。人間って多分、本当は捨てたもんじゃないと思える良作なのです。あとはそうだなぁ……あんまりゲームもできてないんだよね。GBの「ポケットキング」とか買ったんだけどまた2面だし。あ、いや、そんなこと無かった。笑。風邪ひいてもうボロボロで家で寝ているときにDCの「サカつく」買ったんだった。J2は難なく優勝したのにJ1に上がったとたんに全く勝てなくなってしまうのはどういうこと？ 困った。このままではリセットしてしまいそうだ。笑。しかし……謎が多い。ちゅーか多すぎ。スポーツゲームでこれは……オレのようなムダにイロイロやるのが好きなゲーオタ以外の人もやり込んでるのかなぁ？ 単純にサッカーが好きなだけじゃどうにもならない部分も多いと思うけど。って楽しいんだけどね。笑。もう身体治っちゃったので、仕事しなきゃ。とほほ。（魔）

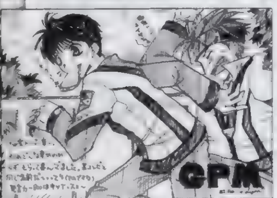
まんが：斉藤和衛（白いですねぇ……って動物園になってもおもしろかったのに）

◀兵庫県 モモさん：目はそうですねぇ。個性出ますよね。自分の好きに行きましょう！ ね！

◀長崎県 朝月さん：いや……ニュータイプは違いますって。笑。多分。



◀東京都 HIROさん：そうですね。TGSや電撃屋で売ってたやつです。結構いいデキですよ。



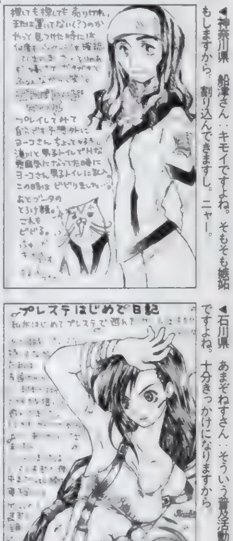
▲岐阜県 さぎりあんこさん：もらって判るそのキツサ。発言力下がるのは勘弁ですよね。全勲章をゲットするには避けては通れない道なんですけど……。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！ ：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！ 数字は0114でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはなし！ ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚ずつ、住所と共に書いてください。

先日、自分のアパートの近所を歩いていたときのことです。とある家の門の前に新聞紙がひいてあり、その上には黒いハイヒールがひと組と、柿のような果物が1つだけ置いてありました。すぐそばの塀には、ガムテープで白いボール紙が貼りつけてあり、青い蛍光ペンで「どうぞ、ご自由に↓」と文字が書かれてありました。え〜〜〜っ!? どーゆーこと？ 両方とも、もらっていいってこと？ ハイヒールをはいて、その果物を踏んづけてもいいよってこと？ それとも…？ 編集部に向かおうとしていたときだったんですが、俺の頭の中からは、その日にやらなければいけない仕事のすべてが消えてなくなってしまいました。ワケのわからないことはやめてくださいよ殺本さん（その家の表札より。もちろん仮名）。(ぴ)

DC 奴隷の皿 ムダなこと たくさん！

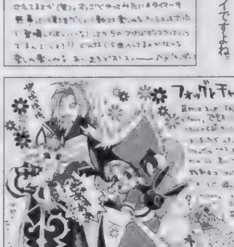
まんが／東京都　オリーブ（言われなきゃ判らないツッコミがステキです　きゃー）



◀神奈川県　船津さん：キモイですよね。そもそも嫉妬もしますから。割り込んできますし。ニャー。

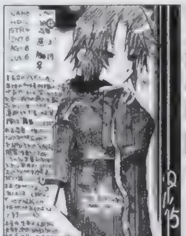
◀石川県　あまぞねすさん：そういう普及活動って大事ですよね。十分きっかけになりますから。

◀大阪府　みかんさん：進化の仕方はスゴイですよね。アリモノの曲なら作るのも速いですし。



▲愛媛県　如月二月さん：まあ、ある意味、クイッキーも彼女たちもあまり変わらないような気がします。会話の次元が一緒っていうか。笑。それは失礼？

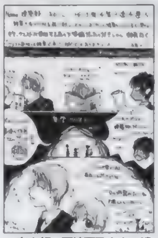
◀福井県　バミ愁呀さん：あの路地を曲がったところにある洞窟……って本当に？



◀鹿児島県　染谷司さん：慣れてくると他を忘れやすいって言いますよね　言葉って。

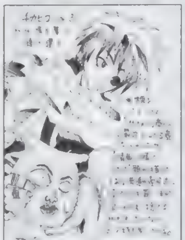
▲北海道　松本ちさとさん：ついにやる気に。カッコイイ。

▲大阪府　さんとこさん：育てるのが大変です。

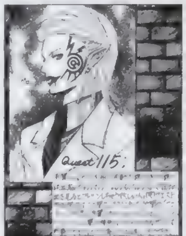


▲東京都　岡崎天乃さん：遺跡に住み着くのは……？

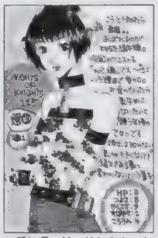
▲群馬県　リジュさん：本末転倒な部分も……。



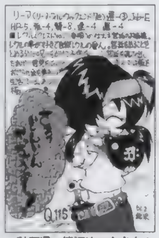
◀沖縄県　筒弛さん：もったいない……んでしょうか？　なんとなく悲しくなってきます。



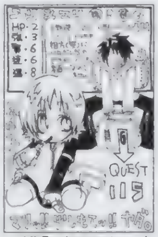
◀神奈川県　タタノ葉山さん：大人になっても切れちゃう人は切れますからね。



▲愛知県　林マリヤさん：やはり乳が大きくなるわけです。



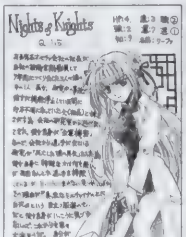
▲秋田県　熊沢ゆーやさん：迷惑なのでしょうねぇ。



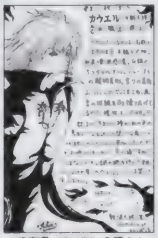
▲千葉県　森田五六さん：素直が一番なんですけどねぇ。

▲新潟県　とりさん：ムチですけど……何にムチを？

◀大阪府　なをいごっそさん：熱かったりしないんでしょうか？　蒸れたり。

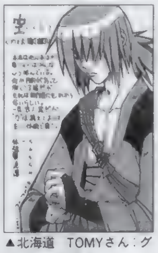


◀大阪府　クラゲ2号さん：ミニチャイナは目立ちすぎでしょう。笑。



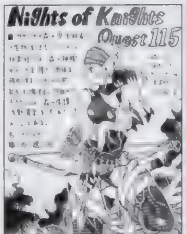
▲兵庫県　JOKER 公爵さん：笑うことはあるんでしょうか？

▲和歌山県　有衛さん：カッコイイ夫婦です。

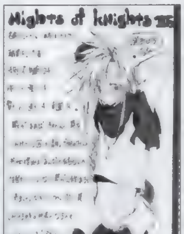


▲北海道　TOMYさん：グーでパンチですね。

▲福岡県　飛柳葵さん：寝ちゃったりするんですね。



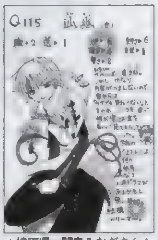
◀愛知県　秋山たつみさん：スゴイ強弓も弾いてしまいそうです。1発で上半身ボン？



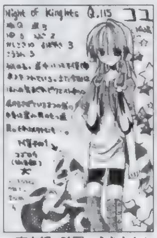
◀大阪府　かやのなつきさん：チャックを上げれば普通の服になりそうなデザインがステキです。

▲千葉県　琴風いつかさん：食べちゃうのは……。

▲徳島県　楓月さららさん：怖いです。感情が欠けてる？

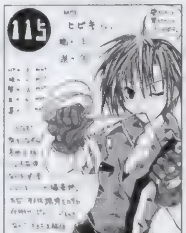


▲埼玉県　闇鳥みなぎさん：そんなレベルの高いモノは…。

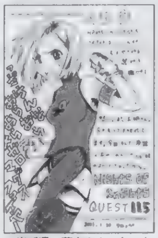


▲東京都　時羅こうきさん：盗むワケじゃなくて。

◀福岡県　宮原アヤさん：言われるでしょうねぇ。鳥が本体だって。笑。



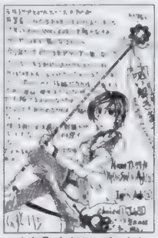
◀福岡県　葛タカヒコさん：不発弾は怖いですからね。不発のママならいいんですが。



▲岩手県　夢音さん：なにもそこまで……ねぇ。

▲広島県　枯雨優希さん：右寄りはショックでしょう。

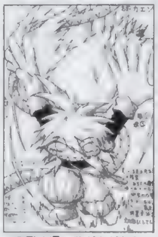
▲埼玉県　河瀬紅蘭さん：というか、無敵？



▲広島県　東南カマボコさん：無くなるっていやですよね。

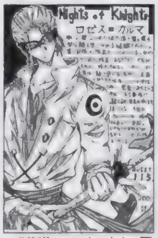
◀栃木県　マルガリータさん：でも怖がってる人を戦わせるのはかなりの苦労のような。

◀福岡県　きすぎゆかさん：明らかに変ですよね。笑。言われないようにしないと。

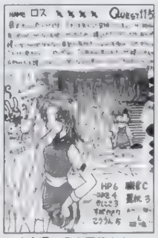


▲和歌山県　ラグナグさん：自分は平気なんでしょうか？

▲神奈川県　朝影礼都さん：スゴクイヤな選択です。



▲北海道　マスターさん：悪意で人を率いるのですね。



▲広島県　澄夜千葉さん：いい関係です。

久々に！　鎌倉大仏前の一見お土産屋さん兼、武器防具屋の山海堂さんに行きました。イロイロと買いました。なんで……あの店に行くと、最初の1時間くらいはガーンっと殴られたような感じになって、何を買ったらいいのかも判らず、店長のお薦めの言葉をボーっと聞いてしまったりするのでしょう？　3時間くらい平気でお店でうろうろしてるもんなぁ。……頭悪い。笑。お店の邪魔だし。こまったお客だ。今回のお目当てはナイフだったのですが、近日入荷のアイテムを見せてもらったらもう……そっちが欲しくて欲しくて。一緒に行った（ヨ）はエクスカリバーと剣帯（剣をベルトに止める革のホルスター）を買ってウハウハ。うーん……なんかオレもカッチョイイナイフを買ったんだけど……一番欲しいモノが無かったせいでちょっと悲しい感じです。くそ！4月くらいに入荷らしいのでまた買いに行こうっと。あとは太極剣でウハウハ。（う）

「ZOE」はアクションゲームとしての面に注目していたので、ストーリーが短いとか、お話が終わってないとかいった突っ込みには気が付きませんでした。何度もプレイしたけど、良く考えたらストーリーなんてまったく把握していなかったし。しかし冷静に考えて見ればそんな感じはする。レベルによって攻撃方法が違うとはいえ、ザコキャラは見た目3種類しかいないし（ボスの種類の方が多い）。その辺のボリュームについては確かに薄いですね。しかしSTGに、申し訳程度にストーリーがついているのと同様、あくまでもアクションゲームに付随するものと考えればそう腹も立たないのではないかと。しかし限定版に「MSG2」体験版がつかないのは……。(ほ)

DC 奴隷の皿 ムダなこと たくさん！

部屋の模様替えをしました。といってもオーディオの位置とラックの位置をひっくり返しただけなのですが(向かい合わせになっている)。それだけなのに、一苦労。なぜなら、ものが多いから(爆)。なにしろラックの重量は悠に100kgオーバー(中の機材だけで)。しかも、配線外して繋ぎ直し。難儀しましたわ。なんでこんな大変なことしてるんだろうなぁとか思っちゃいましたけどねぇ。まぁ、実家の取り壊しで余剰になった家具とか入れなきゃいけないから、止むなしなんですけど。しかし、なんですなぁ、いざ取り壊すとなると急に懐かしく愛おしく感じるものです。どうってことのない家なんですけどね〜。あ、そういえば、柿の木は切っちゃうんだろうか。柿好きなんだけどなぁ（笑）。（ち）

まんが・大分県　春生まれ（そうして人は成長してしまうのです。多分）

特選 なんだかイカスグッズ大紹介

ビーンベアー

今回からここでは、街で見かけたちょっと気になるグッズを紹介していきます。第１回目の今回は、「ビーンベアー」です。ビーンベアーとは、開いた口がちょっと凶悪(笑)なクマのぬいぐるみです。もともとはアメリカのグレイトフルデッドというバンドのイメージキャラクターで、彼らが各地で行ったコンサートの日付が誕生日として付けられて販売されていたものでした。残念ながら、このグレイトフルデッドは、ボーカルのジェリー・ガルシアの死により解散してしまいましたが、その後もその愛らしい姿とシンプルな単色や花柄など豊富なカラーバリエーションによって、根強い人気を誇っています。日本でも輸入雑貨屋やデパートなどで販売されています。なお、ビーンベアは発売された時期によってFirst.Season〜Sixth.Seasonに分けられており、現在はFirst.Season〜third.Seasonのものが生産中止のためプレミアがついています。見ているだけで何だか和んでしまう、この「ビーンベアー」。あなたも１匹いかがでしょうか？

愛こそすべて

アイテムロストの危険はあるけど、オンラインはやめられません。楽しいからね。（ゴ）

「ＰＳＯ」でアイテムロストを初体験しましたよ。プレイ中、画面が真っ黒になってから(ＢＧＭは流れてる)、15分以上たっても戻らないので、しかたなくソフトリセットで終了。次にプレイしたときにはアイテム＆メセタはすべて無くなっていました。超レアアイテムを持ってなかったからよかったけど、もしも持ってたら……。誰でも一度は通る道なんですかね……。海外版では修正されているみたいなんだけどなぁー。

ゲームソフト激論座談会！

「３月からＤＣが値下げですが、コレはハッキリいって買いなんでしょうか？　いくら安いって言ってもこれから１年後にはもう市場には無くなっているハードなんですよね？　なんか、無くなるのが判っているモノを買うのって度胸がいります。それなら、ＰＳ２とかＧＢアドバンスとかが欲しい気がしちゃうんですよね。む〜ん。判断に迷います」京都府　古尾谷蜃気楼さん：

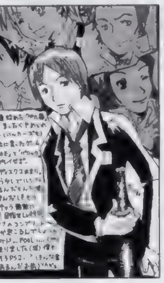
魔：ウィッス。値下げですよ、値下げ。ＤＣが消費税込みで１万円ちょいで買えちゃいますよ。

う：すごいなぁ。でも、質問の人の言ってることももっともです。

ち：そうですな。これから先、発売中止で市場から無くなってしまうことが判っているハードを買うのは度胸がいりますからな。どう考えても。

魔：オレラみたいにすでに２台持ってたりするオバカさんには関係ない話だけどね。とりあえず……目先の問題として、プレイしたいソフトがあるかないかくらいしか、判断材料がないんじゃないかなぁ？

ち：そうですな。私はＤＣ持ってないけど。やりたいゲームがないので。ただ、ゲーム機本体が１万円ってのはどうしょうもないほど魅力的。



◀北海道　淡路ユウイチさん：やり込みはじめると止まりませんよね……。

う：オレもＤＣは１台しか持ってないけど、会社用にもう１台買っちゃおうかなって思っちゃったもん。「ＰＳＯ」のために。

魔：しかし……「ＰＳＯ」ハマッテルね。

う：おう。はまってるさ。ファーストキャラは既にレベル100、セカンドも29だし。

ち：なんで？　いいゲームだっていうのは判ってるけど、そこまでする要素はなに？

う：レアアイテムかなぁ……。

魔：オレももう飽きちゃった。てへ。さすがに。でもプレイ時間は150時間はいってるし、元は取った感じ。今でもたまーにオンラインに繋がったりするしね。

う：難しいよね。その辺の止めどきがわからなくて。

魔：ってただ単にレアアイテムが欲しくてしかたないだけじゃない。

う：うん、そう。ほしー。とにかくほしー。笑。

ち：順当に考えると「２」はＰＳ２なんですかなぁ？

魔：う〜ん。どうなんだろう？　オンラインゲームでよくある、バージョン２みたいな感じなら年内でも出せちゃうだろうけど。どうせなら、シリーズ初のオンラインＲＰＧとなる「ＦＦ11」の前に発売しちゃいたいよね。そうすりゃ売れるし、スタンダードになるだろうし。

ち：セガの血脈がＰＳ２で確実に刻まれることになりますな。

う：レアアイテムとか武器の強化とか今の何倍にもなるのかにゃぁ。

魔：なるね、なるなる。多分。いい加減だけど。

ち：でも「ＰＳＯ」以外は？　どうなんすか？

魔：いろいろあるよ。最近のソフトなら「ハンドレッドソード」やったんだけど（もらっちゃった。てへ）、キャラが大きくて、全体がちょっと把握しづらいだけで、よくできてるもん。

ち：遊んで楽しいソフトは多そうですからな。「ギレンの野望」とかもＤＣ版の方がスピード速いし。

う：ＤＣの音はどうにかならないのかな？

魔：ならないんじゃない？　ファンの音が大きいのは仕方ないでしょ。ＰＳ２だってＤＣに比べれば小さいってだけで、かなりフィーンっていってるし。あとね、ＳＴＧに良作があるのもいいなぁ。オレ暇つぶしにＳＴＧやるの好きなんだよね。

う：２ＤＦＴＧが多いのもいいですな。とくにカプコンの良作は全て移植されてますからな。

魔：確かに。オレ、アーケードでＦＴＧってもうスティックで昇竜拳が出せないからダメだから、ＤＣへの移植っていいよなぁ。つい買っちゃう。

ち：やらないんすな。

魔：うん。パッケージの空いてないソフト……たくさんある。特にＦＴＧ。

◀千葉県　藤井ヒナゴさん：この手のゲームが嫌いじゃなければバッチリ楽しめますよ。ね。

ち：で？　ＧＢアドバンスはどうするんすか？

魔：もう予約した。ソフトもたんまり。絶対クリアしないってソフトまで。予約予約。

う：オレも。だって特にハードは絶対に買えないよって脅されたんだもん。

ち：そういうときだけはマメですなぁ。でもソフトって同時発売ソフトはたくさんあるけど、じっくり遊ぶタイプのゲームはほとんど延期でパラパラとしか発売されないような。

魔：うん、そんな感じ。まあでも任天堂ハードっていっつもそんな感じじゃない？

う：そうっすな。逆にハードと同時にこれだけたくさんのソフトを発売するのってはじめてですな。

魔：さすがに勉強したんじゃない？　ＰＳ２はまだまだとはいえ、業界ナンバーワンハードの座は追われて久しいわけだし。

う：「ポケモン」ありますからな。

ち：強いデスなぁ。しかし。いい加減飽きそうなモノなのに。

魔：その辺が子供を掴んだ大きなポイントでしょう。「セーラームーン」も衰退するまであれだけ時間がかかったように、１度巨大になってしまうとなかなか、市場からも記憶からも消えないっていう。

う：大きい大人もやってますしな。でもモバイルアダプターＧＢっていつの間に無くなりそうで怖い。

魔：確かに。笑。

お笑い 4コマ道場

ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！（魔）

４コママンガ(いや、３コマでもＯＫなんですが)随時大募集中！例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。掲載作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。特に一発ネタ系は早い者勝ち。とにかく思いついたら送るのです！　毎日メモを持ち歩いてネタを書き込むようになったらこっちのモノ！

天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右６cm

うううう、なに？　なんなの!?　なんでこんなに人がいないのッ？　人がいなきゃ対戦もクソもないじゃない！　きっと時間が悪いんだと思い何時間後かにもう一度接続しなおしたら、ようやく対戦者が現れました。「●●さん284戦 198勝 86敗」。なんと、いきなり大物登場か！「ようしっ」。自信満々（というかこのときは、なんだかうれしくてドキドキ）でキャミィを選択してスタート。直後「うわ!?」。なんか、キャラの動きがぎこちない。「なんのッ」相手が飛んだ「必殺超反応空中投げッ……うう!?」。一瞬遅れてキャラがジャンプ、空中投げは失敗に終わる。相手がミスった。「チャンス！　強パンチ、キャンセル、スピンドライブ〜ッ……うぬぅ!?」。ここというタイミングで画面がフリーズ……強パンチはガード。結果、いいとこなしで負け。「ウキャーッ！（自分が最も得意とする格ゲーなだけに納得いかず）」。取扱い説明書には、通信遅れが発生する恐れがありますが故障ではありません。と。マジ勝負は楽しめません。トホ。（コ）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

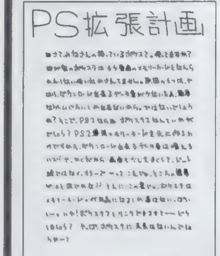
最近怒濤の如くオーディオに投資してます。去年買ったセレッション700、TAGマクラーレンのプリメインアンプに引き続き、同じTAGのパワーアンプを買ってしまいました。おかげさまでスピーカーが気持ちよくドライブします。さらに、気が大きくなったので、スピーカーケーブルにインターコネクトケーブル（オーディオケーブル）も買い換えようと模索中です。スピーカーケーブルは、TMDという国産ハイエンドハウスブランドのケーブル。インコネはMITを中心に、キンバーなどの米国ハイエンド系を試して具合がいいのにしようかなーと。あとは、ラックをお洒落なクアドラスパイアにして決まり。しかし、ケーブルって本来の音出せるようになるまでに時間掛かるんだよね。ストレスたまりそう。（ち）

ああう。最近ネットゲームにハマりぎみなオレであります。「PSO」では電話料金が2万を超えたにもかかわらず、ネット対戦がやりたいがためだけに通信対戦対応の「ZERO3」と「スパⅡX」を購入してしまいました。フツウにアキバで対戦（1プレイ100円）するより安く上がるんだからオッケーでしょ。自宅の自分の部屋という最高の空間のなか、超リラックスした状態で手に汗にぎるようなアツイ対戦ができるですよ。大技がヒットしたときや、先読みがバシッとキマッたときに「いよっしゃぁ――ッ!!」とガッツポーズしてもいいのです！ 自宅ですから（笑）。…………って思っていたんだけどね、「ZERO3」を接続してユーザー数を見てみると……［あなたは全国ランキング263人中、263位です］。対戦ルームをのぞいてみると0人という数字がたくさん。あれれ、誰もいないよ。しかたなく「無差別対戦」に入り待機。……（1分）。……（2分）。……（5分経過）。おいおい、いくらなんでも5分待っても誰もこないなんておかしいだろ。……（7分経過）。

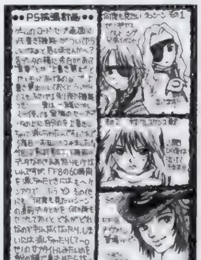
PS拡張計画

ひとんちでPS2のRGBモードによるDVD再生画像を拝見してきました。モニターはプロフィールワイド。さすがのRGB。質感は極上でした。規制されたのが恨めしいです。（ち）

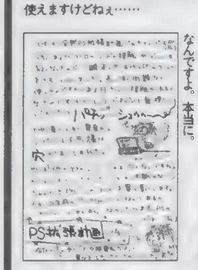
やっとPS2用HDの発売予定が立ちましたね。容量が40GBということで、定価は発表されてないですが、結構な値段になりそうですね。「PSO」や「ディアブロ」みたいなゲームが遊べればいいんですけどね～。あとは、対応する通信環境が何かですな。NTTの提供する光ファイバーサービスも1万円を切ることになりましたし。環境は整いつつありますね。ちゅうわけで、PC用にADSL導入を考えてますが、PS2用HDに繋げるかどうかが大問題。どうせなら、繋げられるほうが楽しみも増えるってもんですし。むぅ。打つ手なし。



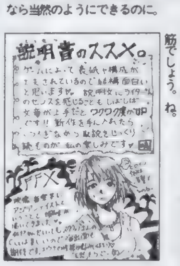
▲埼玉県　迦綾さん：そうなんですよねぇ……まあ、メモリーカードとして使えますけどねぇ……



▲東京都　ちるるさん：PS2なら既にできるハズなんですよね。パソコンなら当然のようにできるのに。

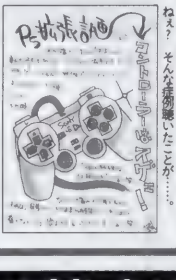


◀広島県　岸本智さん：電源ケーブルは危険なんですよ。本当に。



◀千葉県　啼うたりさん：ちゃんと読むのが筋でしょう。ね。

◀神奈川県　コーネルさん：期待のソフトがたくさんあります。派手なのも地味なのも。



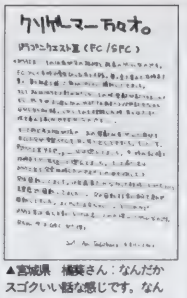
◀静岡県　山桜梅あさぎさん：何ででしょうねぇ？ そんな症例聴いたことが……。

クソゲーマー万才

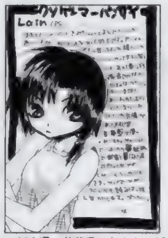
外は寒くなったり暖かくなったり。でも編集部は常に暑い…。（う）

とくに用事はないんですが、仕事帰りに秋葉に行くことが多いです。まぁ帰り道って事もあるんですが、編集部から歩いて秋葉原へ行き、そのまま電車で帰る……というパターンが最近の流行。しかも、行くルートはほとんど同じ（笑）。とりあえず中古屋を覗いて「懐かしいなぁ～」と思い出に浸ってみたり……（安くていいものがあれば買いますが）。最近はSSに注目しています。でも、FCと違って意外とSSの中古ソフトって種類が少ないんですよね。新しい店を開拓しないとダメかなぁ～？ うーむ。

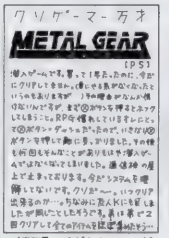
仕事でやっているせいか「ボクと魔王」がちょっと気になっています。PS2発表当時に発売予定ソフトの中にタイトルがあったのですが、そのときはあまり気にもとめていませんでした。しかもタイトルに（仮）が付いていた……まさかそのまま出るとは。タイトルから想像すると「主人公と魔王が冒険するRPGかなぁ～」と思ったんですが、まさにそのままでした（笑）。まぁ、コミカルな雰囲気がちょっと気に入ってます。「7」に続いてコッソリやろうと思うRPGです。今のところは「PSO」にかかりっきりですが、「ボクと魔王」が発売される頃にはさすがに飽きるかな？ と思ってみたり。そういえばRPGをやりたいと思うのは久しぶりですな。「真・女神」までないと思っていたのに。しかし、それにしてもやりたいギャルゲーがない。このままだと、再び「センチ」に手を出しかねない（笑）。とほほ……。どうしてだろう……と真剣に考えてみたり。



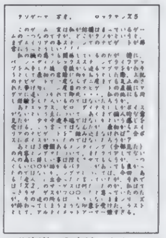
▲宮城県　橘葵さん：なんだかスゴクいい話な感じです。なんだかよかった。



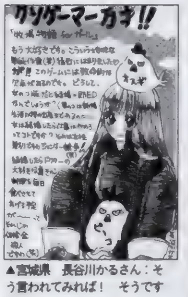
▲栃木県　井藤季つなさん：ゲームではないですけど、新機軸ソフトとしてはバッチリでした。



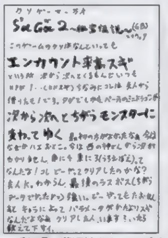
▲新潟県　イヴさん：いいゲームですよぉ。慣れるまで頑張りましょうヨォ。



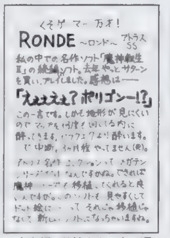
▲北海道　田中健一さん：いいACTなだけに、来るモノがありますよね。



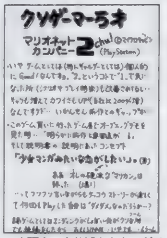
▲宮城県　長谷川かるさん：そう言われてみれば！ そうですよね。もっと続かないと。



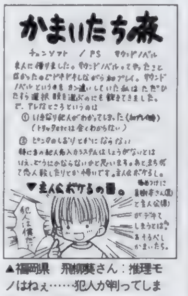
▲愛知県　蓮辺結さん：ムズインですよ。というか、理不尽なんですよね。



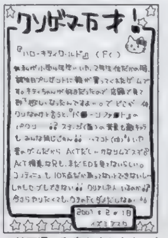
▲東京都　伯絵さん：少々遅いですが、「魔神転生」はいいソフトでしたよねぇ。



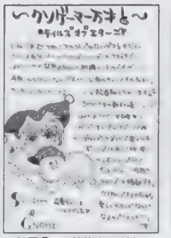
▲大阪府　金谷博之さん：ダメダメ言いながら楽しんじゃうワケですね。笑。



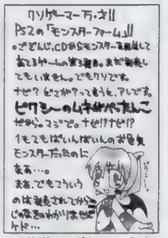
▲福岡県　飛柳葵さん：推理モノはねぇ……犯人が判ってしまうとアレですからねぇ……。



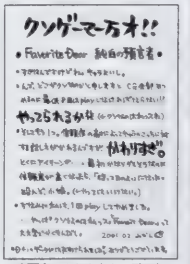
▲埼玉県　和泉あすかさん：当時はそういうソフトも多かったですからね。流用なの。



▲静岡県　山桜梅あさぎさん：いや、完璧なクリアはどんなソフトでも大抵大変なような……。



▲北海道　ゆず太さん：発売してやってみたら……多分大丈夫ですよ。可愛いし。



▲大阪府　みかんさん：データをフル活用ですよ。見たいモノが見れちゃいますから。

まんが・兵庫県　まりじ・ザ・伸縮自在：校舎に見えるのは研究会の部室だったんですね。

誰もが名前くらいは知っているであろう「鹿鳴館」がテーマ。ちなみに、現在の日比谷公園の東、帝国ホテルに隣接する大和生命ビルのある場所が、鹿鳴館の跡地です。（だ）

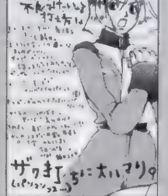
「鹿鳴館時代」なんて呼び方もあるくらい、鹿鳴館は明治時代の建築物の中でも特に有名なものです。しかし、上記のとおり、現在その名残といえば、大和生命ビルの一角に埋め込まれた小さなプレートのみ（定礎のプレートのようなもの）。しかし、鹿鳴館は建築当初は大きな目的があり、その名前も「詩経」の小雅・鹿鳴（しょうが・ろくめい）の詩「※タル鹿鳴、野ノ草ヲ食ム、我ニ嘉賓アリ」から来ています。さて、その大きな目的とはなにかというと、それは欧米との間で結ばれた不平等条約の改正を実現すべく、日本の文化水準を欧米人に見せつけ「日本も豪華な西洋建築は建てられるし、洋装だって洋食だって社交ダンスだってオーケーさ」と、日本人を見直させるというものでした。これを企図したのは井上馨で、この核となるのが迎賓館だったわけです。迎賓館の落成は明治16年（1883年）11月28日。しかし、その4年後、明治20年頃にはその時代は終わっていました。これは井上馨が外相を辞任したことや、鹿鳴館の立地条件の悪さ（鹿鳴館の前は広い空地で、晴れた日は砂塵が舞い、雨の日はぬかるんだ）、加えて鹿鳴館の隣りに帝国ホテルが建てられたことが主な理由。つまり、鹿鳴館時代というのは、わずか4年程度だったというわけです。そうして、その存在が忘れられつつあった昭和15年、老朽化を理由に鹿鳴館は解体。その跡地には商工省の分室が建てられました。ちなみにこの年は風紀警察取締強化策により、舞踏場がすべて閉鎖させられています。では次回！

雑学の王子様

他機種のことも話したい

久しぶりに「ガンパレ」に復帰したら、覚えたことを忘れてしまっていました。おかげでマニュアル片手に四苦八苦です。初心者には辛いねー。てょほほ。（ち）

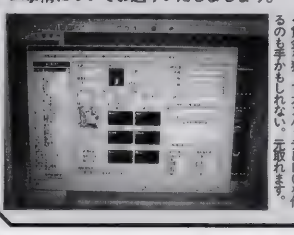
さてエロゲ話でも1つ。「同窓会again」も「誰彼」も、順当には売れたものの、大ヒットにはいたらずでした。続編、及びリーフへの期待感から中ヒットにはなった感じでしょうか。最近は、内容重視がはっきりしてるのか、固定ファンである程度売れるキャラものも、一定以上は行かないのかも～。や、でも2万本とか3万本とか売れてれば上デキなのかもなんですけど。さてそんなエロゲーの直近の注目作は～つづく。って……なんでこんなところで終わってるの？ 謎？ オレに謎をプレゼントなの？ むーん。最近のエロゲーオレ知らないしなぁ。よし！「奈緒子」をオススメだ（古）！（魔）



▲大阪府　鯖田ユキさん：笑えますけど、かなり使えますよ。上達します。

パソコン買って何をする？

さてさて、最近は妙に小難しい話をしてきましたが、今回は超簡単なお話。パソコンでしか楽しむことができない秘密のお話です。まあ、ハッキリ言ってエロゲーなんですけど。最近のパソコンゲームはそんなんばっかりです。他にあるとしたら……オンラインRPGくらいかな。パソコンのゲーム事情についてお送りいたしましょう。



◀賞金を狙ってガンバッテRPGを作るのも手かもしれない。元取れます。

パソコンでしかプレイできないゲームといえばエロゲーです。ここ何回かこのコーナーでWin2000を押してきましたが、ちょっと昔のエロゲーをプレイし尽くしたいのなら、Win 98、WinMe の方がいいです。というか、2000だと動かないソフトがあります。困りました。パソコン買ったら憧れのエロゲーもやり放題だ！ って人は2000にしない方がいいでしょう。オレ個人的には絶対に2000がオススメなんだけどね。で、エロゲー以外に何があるのか？ リードでも書いたネットワークRPGかなぁ。あとは……あ、そうだ。最近オレ的オススメの「RPGツクール2000」があった！ PSやSFCでお馴染みの同シリーズのパソコン版なんだけど、とにかく性能は段違い。基本は「ドラクエ」タイプなんだけど、やろうと思えばA・RPGも作れちゃうしね。そのためにパソコン買ってもいいくらい。

もうすぐ「スーパーロボット大戦α外伝」が発売されます。前作は仕事に絡んで大変だったので、今回は仕事を忘れて個人的にのんびり楽しむ予定。……だといいな。それはともかくとして、新しく参入となった4作品、見たことあるのは「ザブングル」だけ。しかも放送当時の記憶なのでかなりあやふやなんですけど（実はゾラが地球だったというオチだけは覚えている）。もう一回見ようにも、現在近所のレンタルショップにビデオ置いてないので無理。なんとか「ターンAガンダム」と「ガンダムX」は揃っているようなので、発売前に見ようと思います。しかし、「ターンA」はともかく「X」は見るのかったるいなぁ。放送中途中まで見て飽きた覚えがあるので。（ほ）

■魔王33才くん：爆裂バカライター元締め。職業ムダ使い。深く静かにイロイロと買ったりして。

■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。仕事をするときはもの凄くするよね。マジで。

■バオウ中■くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。なんとなく前向きにお仕事中。お仕事中。笑。

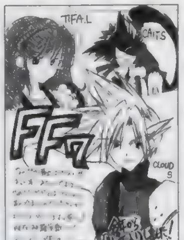
■ほやへ田■くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。部屋の掃除はこまめにした方がいいよ。

■うききくん：だから……なんでいつの間にか「PSO」、レベルが上がってるですか？

まんが／広島県 三貴由里（エックスだとしたら……エックスだとしたらぁ～）・イラスト／岩澤さとみ

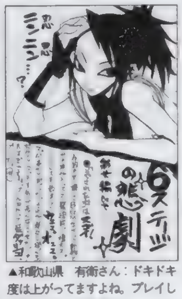
▲徳島県 楓月さららさん：あるでしょう。3方向から敵を囲んでのアタック！

▲宮城県 白河風華さん：そうなんですよね。細かいんですよ。こだわりでしょうか？



▲大分県 鷲生西さん：今もまだ現役。それだけ深いファンが多いわけですよね。

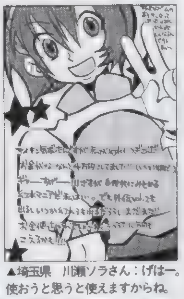
▲北海道 TOMYさん：利発そうですもんね。めーだけど。師匠は腹黒っぽくもあります。



▲和歌山県 有衛さん：ドキドキ度は上がってますよね。プレイして後悔のない作品です。

▲兵庫県 くまさん：S・RPGの制作ソフトはありますよ。でもイベントCGは無理だったような。

▲愛知県 曇石さん：そうですね。キレイなんですけど……どこか変なんですよね。

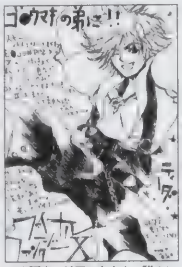


▲埼玉県 川瀬ソラさん：げはー。使おうと思うと使えますからね。いやスゴイです。

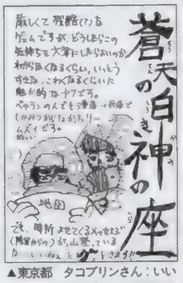
▲三重県 真柴晶さん：未来は楽しそうですよね。期待して待ちましょう。

▲兵庫県 鳴斗たままさん：もの凄い赤ペン先生が身近にいたってことですね。笑。

▲栃木県 海苔ゴリアテさん：歳の差カップルは人気ありますよね。現実世界ではそれほど……なのに。

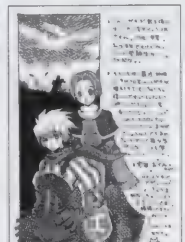


▲大阪府 鯖田ユキさん：誰々に似ている説は必ず出てきますよね。最近キレイだから。



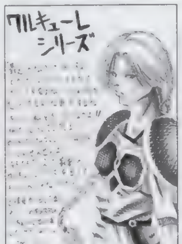
▲東京都 タコプリンさん：いいゲームですよね。そういえば隠れた名作特集に入ってなかった……。

▲北海道 翼月のあさん：無いでしょうねぇ。単純なだけに攻略は難しいです。



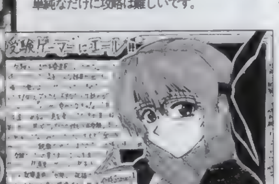
▲秋田県 天乃雪那さん：廉価版系が発売されると盛り上がりますよね。判りやすいのです。

▲東京都 天然オリゴさん 愛ですねぇ。これはもう……愛以外の何モノでもありません。

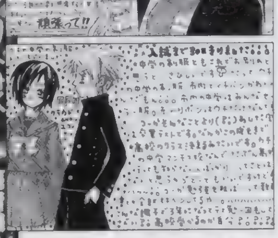


▲東京都 くーまんさん：そうなんですよ。やりたいですよね。スゴイ「ワルキューレ」。

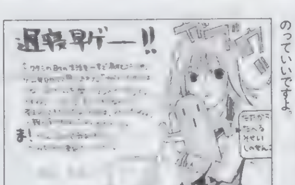
▲千葉県 名嘉松子さん：ワクワクするような展開になってくれればいいんですが……。



◀青森県 上太さん：ガンバッて欲しいですよね。一番負けちゃいけないのが自分との戦いですから。



◀徳島県 ゆいらさん：ありますよね。制服のデザインって大きいです。毎日着るモノですから。



◀北海道 東吉彦さん：いいお母さんですねぇ。そういう会話ができるのっていいですよ。

◀静岡県 スピッツ犬さん：あのBGMは怖いですよね。というか、かなりうるさいっていうか。

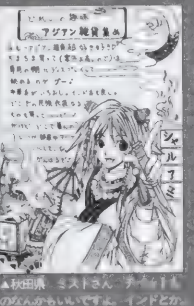
◀愛知県 スっちょんさん：東京は暖かくなってきました。そろそろ春なのでしょう。ただ……今年はスギ花粉がスゴイらしくて、花粉症の人は気の毒です。日差しは暖かいのに……って。3月ですからね。

奴隷の趣味

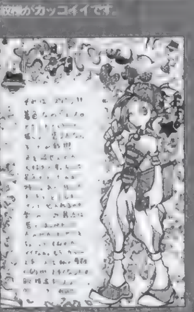
他人の趣味についてイロイロと言うつもりはないんですが、ネットで男が女の子になりすます、ネカマは勘弁して欲しいものです……と話していたら、その候補生が床部に……詳細は内緒。（魔）

「iモードでメールの交換が趣味です。癖になりますよ。本当に。メール交換していないとなんか心配なんですよ。自分でもちょっと不思議です。携帯を持っていなかったころはそんなコト感じたこともなかったのに。とにかく、今はもう携帯のない生活なんて想像ができなくなってしまいました」東京都 ムルーチキさん：

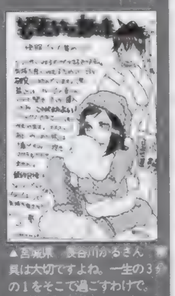
そうなんですよね。便利な機械って無くなると心配になっちゃうんですよね。10年前は旅行に行ったら連絡が取れないのが当たり前だったのに、今では日本全国どこにいても連絡を取れるのが当たり前。携帯の電波の届かないところを探す方が難しかったりして。北海道の吹雪の岬でも通じたもんな■。この後光ファイバーケーブルが各家庭に配備されて大容量データ転送可能なインターネット世界が当たり前になったら、これまたアクセスしないのが不安になっちゃうんだろうなぁ。なきゃないでもどうにでもなるんだけど。ね。



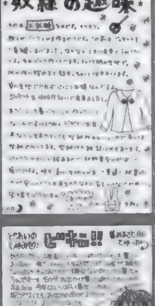
▲秋田県 ミストさん：チャイナ■■のなんかもいいですよね。インドとか。紋様がカッコイイです。



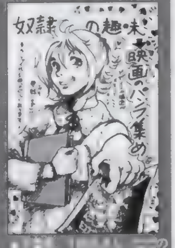
▲高知県 如月りゅうすさん：そうやってるうちに上手くなるんだと思います。

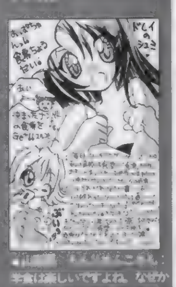


▲宮城県 長谷川かるさん：■具は大切ですよね。一生の3分の1をそこで過ごすわけで。



◀東京都 ちるるさん：女の子ならではの趣■





▲■■■■■■■■■：学食は楽しいですよね。なぜか食べ物が美味しく感じます。

（本物は1975年製です。これを持って、クエスト「ハンターの右腕」中に預け屋さんの近くにいるおじさんに話しかけるとオロチアギトにしてくれます）。とりあえず実用性は低いですが、日本刀好きの私は大満足。(コ)さんへの評価が5ポイント上がりました。そんでもって、今私が求めているのはエネミーウエポンといわれるもの。これは、低確率で特定の敵が落とすアイテムをとある人物に見せるとレアな武器にしてくれるというもの。狙うはカオスブリンガーとシノワビート。とりあえず倒しまくっているのですがこれまた出ない。噂ではその敵ではなくまったく関係ない敵が落とすこともあるとか……。暇なときにはベリーハードの森から遺跡を順番に回ったりしてますが、ままならないものです。これまた噂なのですが、レアの拾得確率は経験値と「運」のパラメータが関係しているらしい……（あくまでも噂です）。今、ファーストキャラの運が60なので、がんばって100にしたいです。うーむ、まだまだ遊べそうなり。（う）

ダメムダなこと DO the DO たくさん！

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？ ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？ と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん：でも月刊誌はなんとなく暇なときもあるのでうらやましいです。いや、マジで。

■ハム彦くん：喫茶宮田のマスター。本当にコーヒーを作る気が無いようです。情熱はパチンコへ。

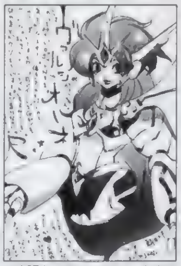
■だいめいくん：でもまだみんな『PSO』やってるじゃん。よかったね。常時接続にして。

■ゴーダくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー。誰もいないネットワーク対戦は……ねぇ。

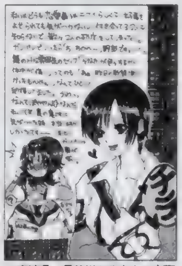
■ぴかりんくん：付録、付録でみんながいないときもいるね。こりゃ大変。というか、ガンバレ。

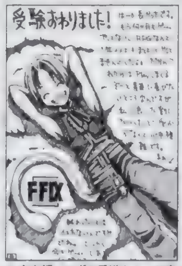
最後奴隷…：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。

▲千葉県　十六夜桜さん：PS2さえあればコレもプレイできてしまう世の中。ステキです。

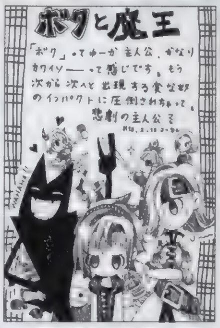

▲大阪府　鯖田ユキさん：身体鍛えないとダメそうですよね。ガンバスターは。

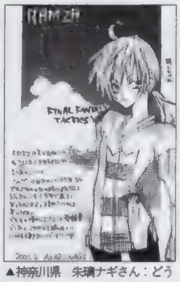
▲？県　AKIKAさん：さすがに今回は激しい冒険ロマンスを！　ジェットコースターで。


▲宮城県　長谷川かるさん：赤面しますよね。意味がわかると。ある意味18禁ですから。

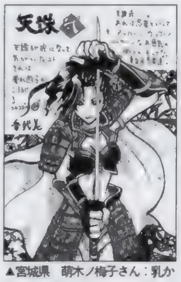

▲東京都　いずみ香織さん：お疲れさまでした。これからが大事なんだと思いますよ。本当に。

▲愛媛県　春乃ハルさん：ちゃんと個性も出てますしね。なぜか目立ちません。

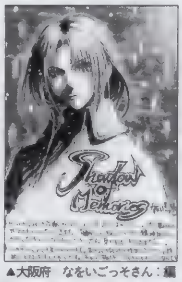

◀神奈川県　コーネルさん：しかもみんな濃いんですよね。笑。どんな風に翻弄されるんでしょうか？

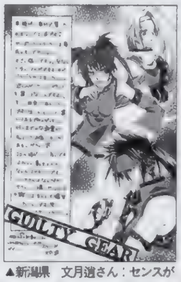

▲神奈川県　朱璃ナギさん：どうなんでしょうねぇ？　期待の声は多いのですが。

▲宮城県　夜霧悠さん：その勧誘はきっと逃げられちゃいますよう。笑。


▲宮城県　萌木ノ梅子さん：乳から炎出たりする敵がいませんからね。温泉もないし。

▲大阪府　クラゲ2号さん：その辺ドキドキです。が発売日はまだ未定……。


▲大阪府　なをいごっそさん：編集部の人間はそういう悲しさは超えちゃいました。

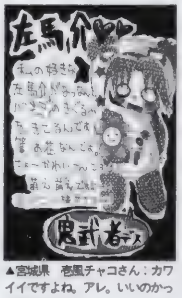

▲新潟県　文月逍さん：センスが重要ですけどね。キャラグラ自体の。動きとか。

◀栃木県　マルガリータさん：もうぐちゃぐちゃですからね。大胆でカッコイイかもしれません。楽しみ。

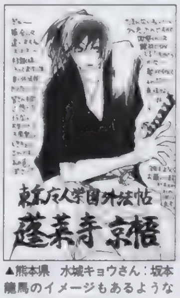
▲愛知県　秋山たつみさん：やり込み要素がもう少しあれば……。ちょっと残念ですよね。

▲埼玉県　スカトオハルさん：いいACTなので、とにかくプレイしてコツを掴みましょう。

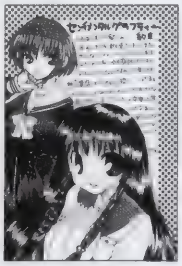
▲神奈川県　ひさえ久遠さん：2人ともシャイですよね。なんでそこまでって感じ。


▲宮城県　壱風チャコさん：カワイイですよね。アレ。いいのかって感じで。笑。

▲秋田県　雄天人さん：何度も遊ぶようにできてますよね。キャラも立ってますし。


▲熊本県　水城キョウさん：坂本龍馬のイメージもあるような……。豪放磊落な感じで。

◀宮崎県　ひなせさん：クリスマスはないですよね。……なんでしょうか？　デートが普通に起こるとか？


◀栃木県　井藤季つなさん：続編で死んでしまうと判っていても……やらざるをえないわけで。ってまあ、PSで「2」はまだ予定にないですし。

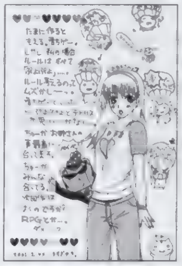
◀愛媛県　如月二月さん：派手になりそうですよね？　ポリゴンが上手く絡まってくれそうでワクワク。かつて無いACTになりそうで。

◀広島県　かんなぎみくさん：東京よりも上ほかなり寒い冬だったようですが。雪ももの凄く多かったみたいですし。東京も例年よりもかなり寒い日が続きました。

▲東京都　望月セツナさん：『魔奇譚』があるか、『絵巻』ならイロイロできちゃうんですけどねぇ。何度もやるのは難しいですよね。さすがに……。

▲茨城県　沓岐薫さん：けんかっ早いののみ……笑。なんだか一番笑えました。そんな『GPM』が大好きですよね。笑。ムチャなキャラにもシリアスな過去があったり。

◀石川県　鴻城さん：その辺の恋愛模様はどうなんでしょうねぇ？　推理はさえてても、そっち系はお互いに不器用な感じですからねぇ。

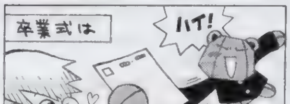

◀福岡県　きすぎゆかさん：RPG……いいですよねぇ。メディアワークスのエライ人ー！　作ってぇ～お金出してぇ～ん。笑。

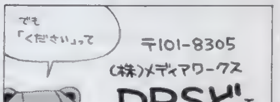
◀岐阜県　浅霧さん：いいですよね。「2」はもう少しボリュームが欲しかった気がしますけど。お話はバッグンだと思います。なによりポリゴンキャラの演出がバッチリで。

さんざん「高い」などと文句を言っていたにもかかわらず、やっぱりハマってしまった『PSO』。まぁ、オンラインゲームは楽しいんですが、このゲームの楽しさはそれだけではないです。クリアしたのにまたセカンドキャラを作って始めてしまう（4回目という人もたくさんいました）……なぜでしょう。とりあえず私は、「オンライン」の楽しさと、レアアイテム探しがアツイです。しかし、これがまたなかなか出ない（アイテムがロストする前なら1つあったのに・涙）。「まぁ、なかなか出ないからレアなんだよね」と言われたときはまさに言葉がありませんでした（笑）。それにしても、ヤフーのオークションでレアアイテムが売られていたのはちょっとビックリしました。まさかこんな事でお金が動くとは……（笑）。メセタ（ゲーム内のお金の通貨）で取り引きしていたら微笑ましいんですけどねぇ。ふがふが……ってなわけで、来る日も来る日もレア捜し。とりあえず今は（コ）さんにもらったオロチアギトだけ……。アギトはいくつか見つけたのですが、どれもニセモノばっかり

ハガキは春だからこそ！

ハガキを描いてると時間が無くなっていきますが、さらに描いていると空間もワープしてパラレルワールドに迷い込んでしまいます。そこは熱いハガキを描き上げると1枚百万円で買い取ってもらえる夢のような世界。DPSどに掲載されているハガキを売りに出したら、あっという間に国家予算規模のお金が手に入ってしまいます。と、さらにハガキを描いていると、機械の身体を求めて鉄道で宇宙を旅する世界に出てしまいました。ハガキを描けば描くほど大きなネジにしてもらえるのです。むーん。悲しくなってきました。





コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

読者アンケート

右のハガキに希望するプレゼントの番号、アンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは3月22日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

【1】P.147から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女
【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他
【4】あなたの年齢を教えてください。
【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った
【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他
【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他
【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。記事リストから1つ選んでください。
【9】今号の記事で良かったものを記事リストから3つ選んでください。
【10】今号の記事で良くなかったものを記事リストから1つ選んでください。
【11】「電撃オンライン」(http://www.dengekionline.com)は見ましたか？
①見た ②見ていない ③これから見るつもり ④知らなかった
【12】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。
【13】【12】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニエンスストア ④スーパー・百貨店（ダイエー・ジャスコ・トイザらスなど） ⑤おもちゃ屋
【14】【12】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。下から1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌の広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧その他
【15】【12】のソフトを攻略するとき何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム雑誌 ⑤何も参考にしなかった ⑥その他
【16】あなたは1年間に何本くらいのゲームソフトを買いますか。
【17】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット（カラー含む） ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2 ⑭PS one ⑮ワンダースワンカラー
【18】買おうと思っているゲーム機を【17】の一覧から3つまで選んでください。
【19】購入したいと思っているプレイステーション、プレイステーション2用タイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.208・209）から選んでその番号を3つまで書いてください。
【20】CD-ROM付録付き増刊号「電撃プレイステーションD」に体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.208・209）から選んでその番号を2つまで書いてください。
【21】今まで発売されたプレイステーション、プレイステーション2のソフトで好きなものを2つまで書いてください。
【22】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（3つまで）。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃G'sマガジン ⑤週刊ファミ通 ⑥ファミ通PS2 ⑦ファミ通DC ⑧F.Wave ⑨月刊ファミ通64プラス ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション2 ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション2 ⑭The 64 Dream ⑮月刊アルカディア ⑯Vジャンプ ⑰ゲーム批評 ⑱Game Wave DVD ⑲その他
【23】インターネットは利用していますか？
①毎日利用している ②週に2、3回利用している ③週に1回利用している ④利用していない
【24】【23】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、どのように利用していますか？ 2つまで選んでください。
①会社・学校のパソコンで ②自宅のパソコンで ③iモード端末で ④（iモード端末以外の）携帯電話・PHSで ⑤ザウルスなどの携帯情報端末で ⑥ドリームキャストで
【25】【23】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは主に何のために利用していますか？ 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット（インスタントメッセージ系含む） ⑥オンラインゲーム、ネットワークゲームのプレイ
【26】【23】で④を選ばれた方に質問です。インターネットを利用してみたいですか？
①はい ②いいえ
【27】【26】で①を選ばれた方に質問です。何のために、インターネットを利用してみたいと思いますか？ 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット（インスタントメッセージ系含む） ⑥オンラインゲーム、ネットワークゲームのプレイ
【28】プレイステーション2は買いましたか？
①買った ②欲しいソフトが発売されてから買う ③買う予定はない ④迷っている
【29】あなたが持っている、プレイステーション2のソフトの本数を教えてください。
【30】携帯電話についてお答えください。
①携帯電話を持っている ②持っていないが、欲しいと思う ③持っていないし、興味もない
【31】携帯電話を持っている人に質問です。使用している携帯電話は、どの会社のものですか？
①NTTドコモ（iモード） ②NTTドコモ（iモード以外、PHS含む） ③J-PHONE ④KDDI ⑤その他
【32】3月22日発売のPS2版『バイオハザード コード：ベロニカ 完全版』を買いますか？ ドリームキャスト（以下DC）版をプレイしたことがあるかないかの区別もあわせて選んでください。
①予約して買う（DC版をプレイした） ②予約して買う（DC版はプレイしていない） ③予約はしていないが、発売日直後に買う（DC版をプレイした） ④予約はしていないが、発売日直後に買う（DC版はプレイしていない） ⑤しばらくしてから買う（DC版をプレイした） ⑥しばらくしてから買う（DC版はプレイしていない） ⑦買わない（DC版をプレイした） ⑧買わない（DC版はプレイしていない）
【33】3月21日発売のゲームボーイアドバンスを買いますか？
①予約して買う（予約した） ②予約はしないが発売後すぐに買う ③欲しいソフトが発売されてから買う ④買う予定はない ⑤迷っている

Vol.172 記事リスト

①[特集]バイオハザード コード:ベロニカ 完全版
②[特集]Devil May Cry（デビル メイ クライ）
③[特集]風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～
④[特集]決戦Ⅱ
⑤[特集]アーマード・コア2 アナザーエイジ
⑥[特報]GENERATION OF CHAOS（ジェネレーション・オブ・カオス）
⑦[特報]Love Songs アイドルがクラスメ～ト
⑧[攻略]鬼武者
⑨[攻略]Z.O.E ZONE OF THE ENDERS
⑩[攻略]メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ
⑪[攻略]Shadow of Memories（シャドウ オブ メモリーズ）
⑫[攻略]首都高バトル0（ゼロ）
⑬[攻略]ワールドサッカー ウイニングイレブン5
⑭[攻略]Sister Princess（シスター・プリンセス）
⑮[攻略]パイロットになろう!2
⑯[攻略]EXTERMINATION（エクスターミネーション）
⑰[攻略]パラパラパラダイス
⑱[攻略]天空のレストラン Hello!Project ver.
⑲[攻略]NBAライブ2001
⑳[攻略]A列車で行こう2001
㉑[RPG]エヴァーグレイス2
㉒[RPG]ボクと魔王
㉓[RPG]エムブレムサーガ
㉔[RPG]アイシア
㉕[RPG]ルナティックドーン テンペスト
㉖[連載]4色奴隷
㉗[連載]電撃ブレイクエスチョン
㉘[連載]ウラワザ データベース
㉙[連載]DPSコロシアム
㉚[連載]まんがはじめて物語
㉛[連載]電撃コラムス
㉜[連載]PSの奴隷
㉝[新作]バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王
㉞[新作]花と太陽と雨と
㉟[新作]トゥルーラブストーリー3
㊱[新作]ときめきメモリアル2 Substories Leaping School Festival
㊲[企画]PHASE PARADOX（フェイズ パラドックス）
㊳[企画]FEVER4 SANKYO公式パチンコシミュレーション
㊴[企画]機甲兵団J-PHOENIX
㊵[連載]電撃NEWS STATION Part1
㊶[連載]電撃NEWS STATION Part2
㊷[連載]電撃DVD STATION
㊸[連載]電撃MONO STATION
㊹[連載]電撃NETWORK GAME STATION
㊺[連載]電撃 i モード STATION
㊻[連載]電撃RANKING STATION
㊼[連載]DPS ソフトレビュー
㊽[連載]新作ソフトバイヤーズガイド
㊾[付録]PS2ソフトバイヤーズカタログ

Vol.169 プレゼント当選者（敬称略）

①DVDソフト「劇場版エスカフローネ」発売記念テレカ
久保田薫（千葉県）福永泰祐（千葉県）石川滋（東京都）三上昭博（山梨県）池端健次郎（愛知県）
②「天使のプレゼント＋マール王国の人形姫」デジタル原画集
宮沢亮輔（東京都）徳重文子（新潟県）室川守（石川県）
③「てんたま」PSデコレーションシール
鈴木奈緒（茨城県）奥田彰郎（京都府）八木宏彰（兵庫県）
④PCソフト「デ・ジ・キャラット ファンタジー」ポスター
永山暁壽（栃木県）栗原智和（福井県）坪井慶子（石川県）
⑤PS2用ステーションラック
森竹翔（静岡県）荒井健児（愛知県）多賀能もと恵（愛知県）
⑥「てんたま」缶バッチ
矢内武男（東京都）仲野友規（東京都）佐藤浩（神奈川県）
⑦「モンスターファーム」2001年版卓上カレンダー
渡辺達義（東京都）江藤真吾（神奈川県）佐々木智哉（兵庫県）
⑧ケーブルバックン
小成田あゆみ（宮城県）伊藤君恵（愛知県）宮下晃一（兵庫県）
⑨PS2ソフト「CRAZY BUMP'S～かっとびカーバトル～」
吉田孝行（宮城県）木下悠基（茨城県）永富隆（山口県）
⑩PS2ソフト「実況パワフルプロ野球7 決定版」
成田和己（北海道）斉藤雅司（山形県）氷川和樹（福岡県）
⑪PSソフト「ロックマンX5」
岡本淳（東京都）小川みちる（大阪府）
⑫PSソフト「ベースボールシミュレーション IDプロ野球」
土井雅代（東京都）田中真智子（静岡県）富田正和（奈良県）

読者PRESENTS

【電撃プレイステーション Vol.172の読者に贈る】

応募のきまり

欲しい賞品が決まったら、P.146の注意書きどおりにアンケートの回答を記入し、付属のアンケートハガキで応募してください。このプレゼントのしめ切りは3月22日(消印有効)。当選者の発表は4月13日発売の本誌Vol.175にて行います。アンケートの回答内容は、当選落選には一切関係ありません。正確に記入してください。

ローゼンクイーン商会提供 『マール王国』シリーズグッズ大プレゼント!!

『マール王国』シリーズから飛び出したショップ・「ローゼンクイーン商会」。今回は、いろいろなグッズを読者のみなさんへプレゼント！ファン必携のグッズをゲットしよう!!

1 天使の羽付きカップ「シェリー」 各1名

2 天使の羽付きカップ「クレア&エトワール」

▲取っ手の代わりにかわいい羽の付いたコーヒーカップ。これで飲めば幸運が舞い込んでくるかも？飾っておくのもイイ感じです。

3 マウスパッド「エリー」 3名

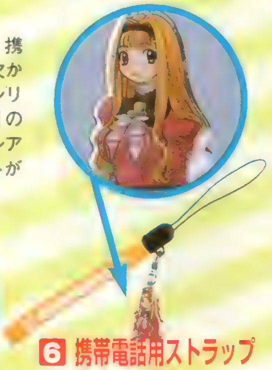
▲『天使のプレゼント』の新キャラ・エリーとおなじみの2人が描かれたイラストのマウスパッド。

4 バレンタイン記念トートバッグ 3名

▲バレンタイン前後の日に、ローゼンクイーン商会で商品を購入した人に配られた非売品トートバッグ。

5 携帯電話用ストラップ「クルル」 各2名

6 携帯電話用ストラップ「クレア」



◀▶電話だけでなく、携帯ゲーム機などにも欠かせないストラップ。シリーズ第2弾『リトプリ』の主人公・クルルとクレアの2種類のマスコットがあるぞ。

7 うちわ「リトルプリンセス」

8 うちわ「天使のプレゼント」 各3名

▲イラスト入りのプラスチック製うちわ。今の時期は、使うよりも飾っておくのがイイのかも。

9 カードケース「クルルA」 各3名

10 カードケース「クルルB」

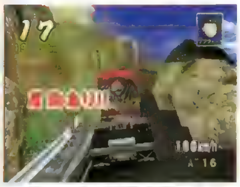
◀▲プラスチック製のトレーディングカードが1枚付いたカードケース。テレカ、トレカなど自慢のコレクションを収納！

What's『ローゼンクイーン商会』?

東京・秋葉原のゲームショップ「メッセサンオー」本店の2階に設けられた特設ショップがここ。『マール王国』関連のグッズがいろいろ販売されているのだ。一部のグッズは、メッセサンオーのホームページ（※）にて通販もしているぞ！

PS&PS2ソフト

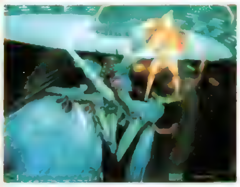
11『トラック狂走曲 ～愛と哀しみのロデオ～』 PS2 2名



▲デコトラで公道を突っ走る、ダイナミックなRCGだ。

（提供：メトロ）

12『Z.O.E ZONE OF THE ENDERS』 PS2 3名



▲あの小島秀夫監督の手による、3Dロボット ACTだ！

（提供：コナミ）

13『ルナティックドーン テンペスト』 PS2 2名

▲アクション性の高い戦闘が楽しいRPG。

（提供：アートディンク）

14『Shadow of Memories（シャドウ オブ メモリーズ）』 PS2 3名

▲自分の死を巡る謎を解き明かすため、旅するAVGだ。

（提供：コナミ）

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。あらかじめご了承ください。

（※）メッセサンオーホームページ「http://www.messe-sanoh.co.jp/」

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
はってください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館

㈱メディアワークス
電撃PlayStation 編集部
「プレゼント Vol.172」係行

住所	都道府県 〒		
氏名	フリガナ	☎	(　　)
電子メールアドレス			

●今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください。

標準字体
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

・黒の筆記用具で**はっきり**書いてください。

【記入例】
09 30 7
012,254

【1】 【2】 【3】 【4】 歳 【5】 【6】

【7】 【8】 【9】 , , 【10】 【11】

【12】

【13】 【14】 【15】 【16】 本

【17】 持っているハードの ○ 印を塗りつぶしてください

N64　サターン　GB　ワンダーS　ポケットステーション　パソコン　PSone

① ⑫ ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮

ポケット　メモリー　カラー

【18】 , ,

【19】 , , 【20】 ,

【21】 ゲーム名

ゲーム名

【22】 , , 【23】 【24】 , 【25】 , 【26】

【27】 , 【28】 【29】 本 【30】 【31】 【32】 【33】

ここにはなにも書かないでください

標準字体
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

PlayStation

幸せだけど、ちょっと困った1カ月。

いよいよ始まります。
12人の妹と過ごすあたたかな時間…
心の準備はOKですか？

Sister Princess シスター・プリンセス

If you suddenly became to have twelve sisters, what do you think? More over, they are so pretty, sweet, charming...and loving you so much!

CD-ROM 2枚組　標準価格6,800円（税別）

初回限定版　同時発売
標準価格9,800円（税別）

※写真は同封物の内容です。

Now on sale

BOOKS

攻略本 電撃G'sプレミアム
『Sister Princess ビジュアル&完全攻略ブック』
定価:本体1,500円+税　好評発売中

グラフィック本 電撃G'sプレミアム
『Sister Princess ～お兄ちゃん大好き♥～ オフィシャルキャラクターズブック』
定価:本体1,500円+税　好評発売中

小説 電撃G'sマガジンキャラクターコレクション
『Sister Princess ～お兄ちゃん大好き♥～』
イラスト／天広直人　ワード／公野櫻子　定価:本体 各580円+税
①～⑥ 発売中　⑦～⑨3月30日発売予定（以下続刊）
（全12巻）①可憐 ②花穂 ③衛 ④咲耶 ⑤雛子 ⑥鞠絵 ⑦白雪 ⑧鈴凛 ⑨千影 ⑩春歌 ⑪四葉 ⑫亞里亞

発行:メディアワークス　発売:角川書店

CD

●オリジナルイメージアルバム
『シスター・プリンセス』～12人の天使たち～
¥3,059（税込）　好評発売中（発売:キングレコード）
※アニメDVD、アニメVTRもキングレコードより発売!!

●PlayStation用ソフト「シスター・プリンセス」OP&EDテーマ
『MELODY／shining★star』
¥1,200（税込）　好評発売中（発売:ランティス）

●PlayStation用ソフト「シスター・プリンセス」挿入歌
『Dreamin／LOVE BLOOM』
¥1,200（税込）　好評発売中（発売:ランティス）

●PlayStation用ソフト「シスター・プリンセス」
オリジナルサウンドトラック
¥2,800（税込）　2001年3月21日発売予定（発売:ランティス）

ANIMATION

テレビ東京でOn Air開始!!
※詳しくは雑誌、メディアワークスのホームページ（http://www.mediaworks.co.jp/）で!!
→ 2001年4月4日～

MEDIAWORKS

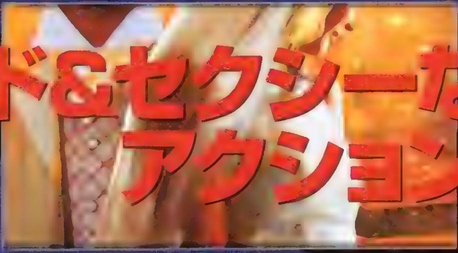
(株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/
©2000 天広直人・公野櫻子／Media Works Inc.・Stack
"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

DENGEKI SOFT STATION

- バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王
- 花と太陽と雨と
- トゥルーラブストーリー3
- ときめきメモリアル2 Substories Leaping School Festival
- モンスターファーム
- アフレイドギア・アナザ（仮） その他

イラスト／拝人

新作 DENGEKI SOFT STATION



ハードボイルド&セクシーな魅力満載のアクションノベル登場！

悪を狩る者——その名はNo.1ハンター“サラ”

西暦2060年、近未来都市ネオ・東京。激化した犯罪に対応すべく、時代はバウンティハンターという職を生んだ。彼らは賞金首を闇に葬って莫大な報酬を得ることを目的としている。この業界に生きる者はみな、No.1ハンターの地位を目指し、日々危険な任務に身を投じていた。だが、この街のNo.1は屈強な大男でも重火器を操る者でもなく、“サラ”という名の秀麗な女性であった……。

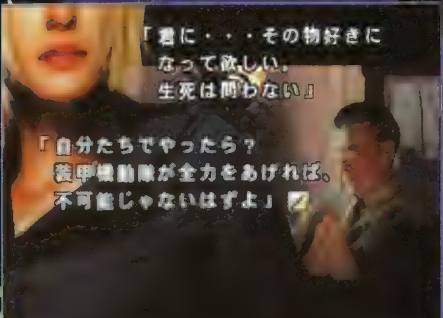
FLAGSHIP WORKS

バウンティハンターサラ™
ホーリーマウンテンの帝王

PS AVG	バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王	5/24	▶カプコン ▶¥5,800 ▶MC（ブロック数未定）

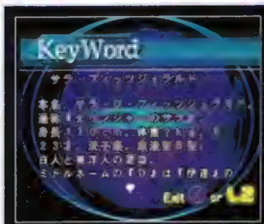
カプコン“アクションノベル”シリーズ第1弾『バウンティハンターサラ』。スリル満点なアクションめじろ押しのAVGに期待大！

ゲームシナリオを超えた緊迫のAVGがここに！



本作は、近未来を舞台にスゴ腕の女ハンターとなって賞金首を追っていく、ノベルタイプのAVG。シナリオは、「バイオハザード」などで好評を博したフラグシップが執筆しており、読むおもしろさを十分にたん能させてくれることだろう。今回は、そのシナリオを引き立てる新事実を中心に紹介しよう。

◀セリフが背景に合わせて配置されている。細部へのこだわりにも注目だ！

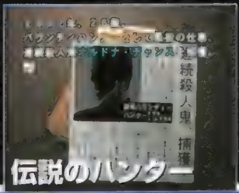


4つのキーワード

ゲーム中の重要なキーワードは、ゲーム内でその内容を調べることができる。だが、現時点で公開されている情報だけではわからないことも多々ある。というわけで、ここでは、抽出した4つのキーワードから本作の世界観を検証していこう。

検証1 「バウンティハンター」ってどんな職業？

バウンティハンターとは、賞金首となった犯罪者を捕獲（場合によっては、殺害することも辞さない）を目的とした職業だ。だが、多くの者が賞金首の返り討ちに遭い、生き残れるのは実力者のみという過酷な業界でもある。ネオ・東京には、現在20人のハンターが存在している。



伝説のハンター

◀30年前に現役を退いた伝説のハンターの記事。これを見たサラは…？

 ©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.

SCOOP! 物語を彩る2つの新事実が発覚！

1つの依頼をクリアすると新たな依頼が舞い込むという、ミッションクリア形式で進んでいく、『バウンティハンターサラ』の物語。依頼の中で語られるサラと賞金首の壮絶な駆け引きは、シナリオの読みごたえもさることながら、800枚を超えるグラフィックで描かれ迫力満点！　ここでは、前号で紹介した本作ならではの魅力を振り返りつつ、新たに発覚した2つの事実に迫っていく。

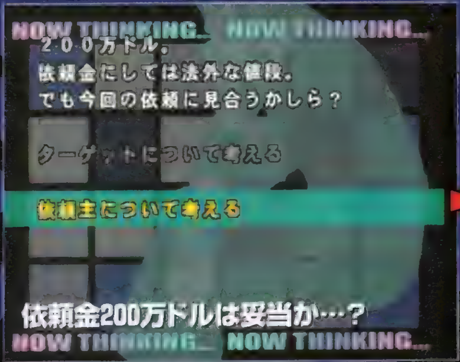
Sランク獲得!!

▶依頼クリア後に表示されるランク。高ランク獲得を目指せ！

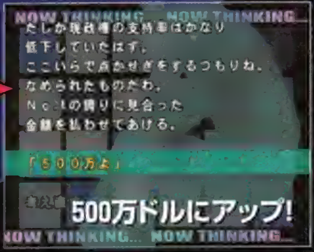
1 ディテクティブタイム
もう1つの選択システム

賞金首と死闘を繰り広げるバウンティハンターにも、ときには深い思考が求められる場面が訪れる。ディテクティブタイムとは、さまざまな状況に対し、鋭い洞察力で判断を下す選択システム。これは、素早い判断力が要求されるカウントダウン（右のCHECK参照）とは違い、時間を気にせず選択肢を選ぶことができるぞ。下の2つの写真は、依頼者が提示する200万の報酬額に対してディテクティブタイムを用い、サラの思考を導いていった一例だ。

▲パソコンで情報収集するサラ。ベストな選択肢を選ぶためには、こういった下調べも必要になってくる!?



依頼金200万ドルは妥当か…？

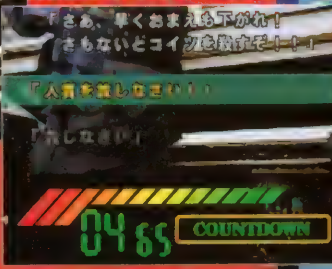


500万ドルにアップ！

◀依頼金の妥当性について考えてみる。サラの思考をうまく導いてあげれば、金額アップの可能性アリ！

CHECK カウントダウン選択肢について

依頼遂行中に賞金首と対面し、「生命の危機」「賞金首の逃亡」といった事態に陥った場合、じっくりと考えている余裕はない。このような状況下では、選択肢の表示と同時にカウントダウンが始まり、制限時間以内に選択しなければならないのだ。間違った選択は死を招くこともあるぞ。速さと正確さが求められるこのシステムで、ハンターとしての実力が問われる！

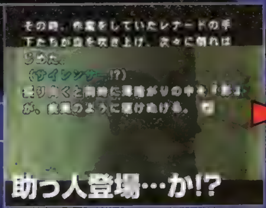


カウントダウン開始

▲▶脱獄囚が人質を盾に強行に出た。さっそく選択肢が現れ、カウントダウンがスタート！　人質の安全を確保し、脱獄囚を捕らえるには……。さぁ、どっちを選ぶ？

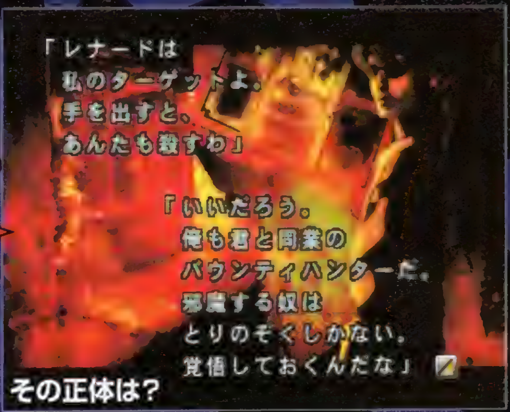
2 同業者
敵は賞金首だけではない

サラの敵は賞金首だけではなく、同業者であるハンターたちの中にも潜んでいる！　現在、サラが持っているNo.1ハンターの座は、富と名声を求める者たちにとって、喉から手が出るほど欲しい肩書きなのだ。賞金首だけでなく、スキあらば依頼の横取りをもくろむ同業者たちにも油断は許されないぞ。



助っ人登場…か!?

▲突然助っ人登場！　周囲を暗躍する影は味方か、それとも…。



その正体は？

▶影の正体は、同業のバウンティハンターだった。彼の真の狙いは？

から『バウンティハンターサラ』の世界を探る！

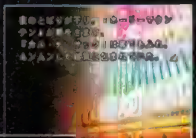
検証2 近未来の「警察」はどうなってる？

警察は装甲機動隊という組織に名を変え、武装化を進めた。だが、それでも手が回らない事件も多く、バウンティハンターの認可にいたった。

◀警察も武装化により犯罪鎮圧に必死！　ハンターとの確執も気になるところだ。

検証3 「ホーリーマウンテン」の帝王に迫る！

ホーリーマウンテンは、一般的なモラルや秩序が通用しない無法地帯で、ネオ・東京最大の犯罪者である「レナード・ガルシア」によって牛耳られている。いずれ、この場所でサラとレナードの対決が見られるのは間違いない!?


▲カジノのような建物の中では、どんな事件が？

◀帝王の正体は、500人以上を殺害した極悪犯だ。

検証4 サラが操る拳銃「デリンジャー」について

サラは、最新の強力な銃が入手可能な業界にあっても、2世紀前に生まれた、ダブルデリンジャーという小銃を使う。そこから名づけられた「デリンジャーのサラ」の異名は、賞金首たちの間では知らぬ者はいないというほど。

▶火力に頼る必要がないほど、サラの腕前は超一流。

花と太陽と雨と

Flower, Sun, and Rain

リゾート地を舞台に繰り広げられるシュールなAVG。さまざまな障害を解決したモンドが、飛行場へとたどり着き、本来の依頼を果たすのはいつ!?

"探し屋"モンドの明日なき探究

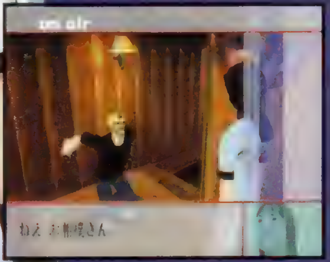
PS2 AVG	花と太陽と雨と	52	▶ビクターインタラクティブソフトウエア
			▶¥6,800
		▶MC2(41KB)	

時間がループする不思議な島で、主人公・モンドの果てしない探究を描くAVG『花と太陽と雨と』。今回は、モンドを否応なくトラブルに巻き込んでいく個性豊かな人々を紹介しよう。

クサビ トリコ
Toriko Kusabi

Check 夢に現れる少女の正体は？

モンドの夢のなかに現れる謎の少女。夢の中の彼女はモンドと同じホテルに宿泊しており、ペットであるピンク色のワニを追って、なぜかモンドの通ったのと同じ道をたどる。なお、このゲームを制作したグラスホッパー・マニュファクチュアは、あの名作AVG『シルバー事件』も手がけている。そういえば、あのゲームにも「クサビ」という人物が……。



▲現役のレスラーに対してもごらんの態度。これは天然ボケなのか？

プレイヤーはこうしてモンド・スミオになるのだ!!

モンド・スミオは名うての「探し屋」。人々と出会い、謎に直面したら、キャサリンに暗号を入力して道を切り開こう。難しい操作は必要としないから、じっくりと謎解きに集中できるぞ。

キャサリンとは？

モンド・スミオの相棒であり、謎を解く道具である、スーツケース型万能暗号入力機のこと。対象物に正しいジャックを接続し、ダイヤルを回して正しい暗号を入力すればストーリーが進んでいく。なお、暗号を解くヒントは、キャサリンに収録されている、島のガイドブックで確認することができる。

通常操作編

✚キー
- ■3Dマップ上を移動(歩く)
- ■カーソルの移動

◎ボタン
- ■メッセージ送り
- ■イベントでの決定
- ■カーソルの出ているもののチェックや操作
- ■カーソルの出ている人と会話
- ■階段の昇り降り

✕ボタン
- ■✚キーと併用して、走る

キャサリン操作編

①ジャック選択(✚キー)
9種類あるジャックのうち、対象物に合うのものを接続。

②ダイアル回転(✚キー)
ダイアルを回して正しい暗号を入力する。

③ガイドブック参照(◎ボタン)
ダイアル回転中のみ、ガイドブック画面へ行き、暗号のヒントを見られる。

④ページ送り(✚キー)
ガイドブックのページをめくる。

⑤暗号入力決定(◎ボタン)
暗号を決定する。暗号が正しければストーリーが進む。

※左スティックは✚キーと同様に、L3ボタン(左スティックを押す)は◎ボタンと同様に使うことができます

モンド様が出会う人々を紹介いたします

みなさんこんにちは。ホテル「フラワー・サン・アンド・レイン」のオーナー、エド・マカリスターでございます。今回は、モンド様がこの島で出会うことになる方々をご紹介しましょう。どの方も心にさまざまな思いを抱き、ときには悩みを抱えていることもございます。もし困っている方をごらんになりましたら、ぜひそのお力をお貸ししてあげてください。というより、そうでもしないとモンド様も先へは進めないでしょう。あ、それとモンド様の本来の目的は私が依頼した「飛行場へ行き飛行機に取り付けられた爆弾を取り除くこと」です。くれぐれも、お忘れになりませんように……。

▲まさか、こんな手に引っかかることはないと思っていましたが……。

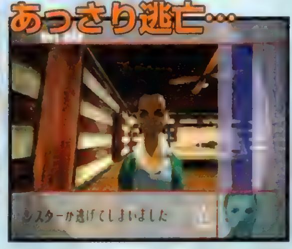
◀あっさり乗りましたね。やはりモンド様は単純……いえ、何でもありません。

役に立たん! 現金なメイドと霊を見て逃げる霊媒師

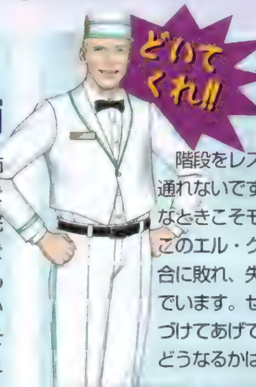
最初にご紹介するのは、高名な霊媒師でもあるシスターと、メイドのスゥでございます。当ホテルの教育はとても徹底しておりまして、モンド様にもきっとご満足いただけるかと……え、チップをもらうまでは働かない? モンド様、細かいことにこだわっていてはいけません。それよりも、呪われた部屋に閉じこめられたようで。こういうときはシスターのお力を……いや、きっとムダでしょう。

◀これもまた優秀なメイドの証……とはいえませんか?

▲部屋に閉じこめられたモンド様を救うべく、シスターがやってきますが…。



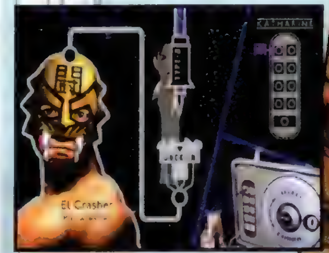
◀やはり、ご自分の力で何とかするしかないようですね。



どいてくれ!! 行く手に立ちはだかるプロレスラー

階段をレスラーにふさがれ、通れないですって? そのようなときこそモンド様の出番です。このエル・クラッシャー様は試合に敗れ、失意のどん底に沈んでいます。ぜひ、エル様を元気づけてあげてください。その後どうなるかは知りませんが…。

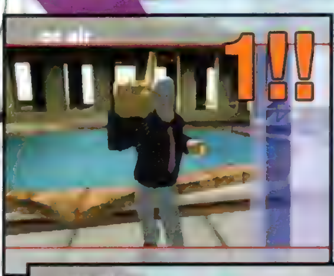
▲何やら物騒なことになっていますが、これもレスラーの性分なのでしょう。



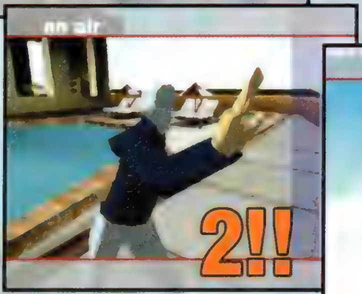
▲▶キャサリンを使ってエル様の魂を探し出せば、こんな華麗な技が……

さあ ご一緒に!! エル・ソウルファイトの

今回の真打ち、エル・クラッシャー様のマネージャーにして師匠、エル・ソウルファイト様がいよいよ登場です! え、まぎらわしい? あの方はこの島の英雄をうち倒した、もの凄いお方ですよ。そんなことをおっしゃるモンド様には、エル様から気合いを一発注入していただきます。さあ、ご一緒にカウントダウンをどうぞ!!



◀まずは1! エル様のカメラ目線が心憎いですね。



◀そして2!! カウントごとにアングルが変わるのもすばらしいです

▲おお、飛行機を爆発させるほどの破壊力! ……ではなく、「爆弾の除去」という肝心の任務を果たせなかったんですね。また始まる「今日」こそは、ちゃんと飛行場へ着いてください。では、ごきげんよう……。

©2001 Victor Interactive Software Inc.
©2001 grasshopper manufacture Inc.

True Love Story★

トゥルーラブストーリー3

今か今かと待ち続けた「TLS3」も、いよいよ発売まであと少し!! 最新サンプルROMのゲットに成功した今回は、序盤のゲームの流れに沿って、細かいシステムを紹介!!

発売まであと1カ月 ついに入手した最新ROMから、ゲームの流れを徹底検証!!

PS2 SLG	トゥルーラブストーリー3	45（予）	▶エンターブレイン
			▶¥6,800
			▶MC2（400KB）

発売目前となる今回は、最新ROMで実際にプレイしたゲーム画面を見ながら、基本的なゲームの流れを改めて紹介していくぞ。1カ月後に迫った〝新学期〟に向けて、基礎知識をしっかり頭に入れておこう!! さらに、初公開となる女の子との出会いシーン（の一部）や、休日の行動に関する詳細など、新情報もバッチリだ!!

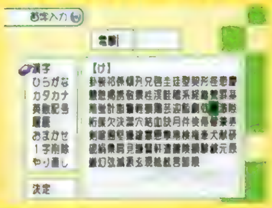
プロローグ

●希望に満ちた1年間が始まる

ゲームは、主人公が中学3年生となった春の始業式から始まる。その日、これまで憧れ続けてきた学園のアイドル、たかねと同じクラスになれたことを知った主人公。彼女と同じ学校に通える最後の1年の間に、自分の気持ちを彼女に伝えることが目標となるのだ。

ワンポイント 名前入力画面が便利になった!!

おなじみの名前入力画面では、これまでに入力した名前が履歴として残るようになっている。細かいことながら、何度も繰り返すことになるゲームだけにこれはうれしい配慮。また、「おまかせ」で自動的に名前（初期設定）を付けてくれる機能も搭載しているぞ。

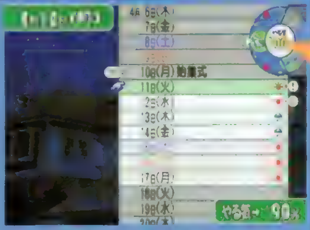


◀もちろん、漢字も使用できる。こういうゲームは、自分の名前を入力したいよね。

夜・自宅 がんばる日セレクト

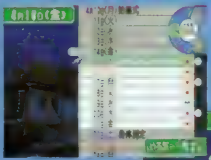
●次に行動する日を決定!!

ゲーム期間が1年間になった今作。これまでのシリーズと同じ感覚で毎日行動を選択していると、時間がかかり過ぎる。そこで導入されたのが、がんばる日セレクト。夜、自宅で次に行動したい日を、翌週の同じ曜日までの1週間のなかから、自由に選択できるというシステムだ。

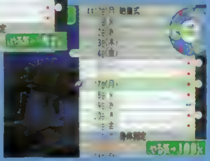


連続でがんばるとやる気がダウン

がんばる日は、1週間以内ならいつでも設定可能。もちろん、翌日にがんばる（行動する）こともできる。ただし、あまり連続で行うと主人公のやる気パラメーターが低下。体育祭などの学校行事イベントに影響するので注意しよう。やる気は、次にがんばる日までの間隔を開ければ回復するぞ。



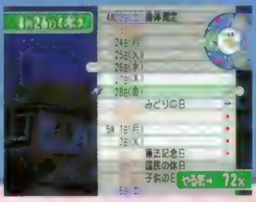
◀次に行動する日をスケジュールから選択。連続だとやる気ダウン。



▶次の日までの間隔を開ければ、減ってしまったやる気が回復する。

がんばる日は何度でもOK

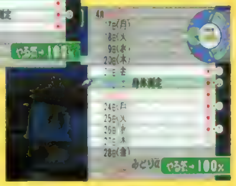
がんばる日の回数自体には、とくに制限はない。なので、毎日行動することだって可能になっているのだ。行動する日が多いと女の子との出会いも多くなるが、前述のようにやる気が下がってしまう。うまくバランスを考えて選択していくようにしよう。



ワンポイント イベントはガイドによってわかる!!

がんばる日を選択するとき、参考になるのがスケジュール表に表示されたガイド（！や♬）。ガイドがある日は、学校行事や女の子ごとのイベントなど、さまざまなイベントが発生する合図だ。もちろん、ガイドのない日でも女の子との通常会話は起こるので安心しよう。イベントは好感度によって起こる場合が多いので、ガイドのない日に好感度を上げることも重要。

▲イベントのカテゴリーによってガイドの表示は異なる。わかりやすいので非常に便利。



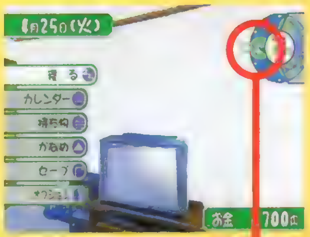
▼女の子の好感度によって、ガイドのあり／なしはゲーム中常に変動していくのだ

ステータスの見方について

自宅画面の右上に表示されているのが、現在の主人公のステータスだ。ステータスとは言っても、実際には勉強、遊び、運動の3つのうち、どの要素に傾いているかを示すパラメータなのだ。このステータスは平日や休日の場所選択によって、常に変化していくぞ。

女の子によって好みのステータスが異なる!!

女の子たちにはそれぞれ、どんなステータスの男の子が好みなのかが決められている。好みが合えば好感度も上がりやすいので、狙った女の子の好みに合わせたステータスを維持することが重要となる。ちなみに、現在のステータスが誰と相性がいいかは、姉のかなめが教えてくれるぞ。



現在のステータス

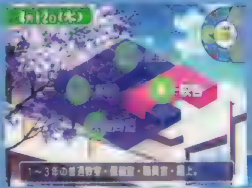
勉強、運動、遊びがサークル上に並んでおり、矢印が示しているのが現在のステータスだ。序盤はどれか1つの要素にしぼるより、3つのうち2つの中間あたりに置いておけば、後々調整がしやすいぞ。

c 1996,1999,2001 ENTERBRAIN,INC./GameCRAB

平日・学校

●行き先を選んで女の子と会話

平日の学校では、おなじみの場所選択画面となる。行きたい場所を選び、そこで会った女の子と会話をすることで好感度を上げていくのだ。選択できるのは1カ所のみだが、前作よりもかなり大まかな区切りとなっており、実際には4カ所から選ぶだけ。それだけに、意中の女の子に会える確率も上がっているのだ。なお、イベントガイドのある日でも、選択を間違えると通常会話になる場合もあるぞ。



◀前作と違い、大まかなエリアで選択していくのだ

▶女の子に会って会話。選択肢がある場合もあるぞ。

下校

●下校前に会ったキャラを、下校に誘え!!

下校シーンは、前作と同様、廊下、玄関、校門前の3カ所で(ランダムで)誰かに会える。ここで一緒に帰る約束をすれば会話モードへと移行するぞ。もちろん、逆に相手から誘われる場合もあるのだ。しかし、誰も誘えない(出会えない)場合、1人寂しく帰ることに……。

▼男や姉と帰るのも、たまにはいいかも。

▲最初のうちは誘っても断られる場合も。

夜・自宅

●明日のために! 情報をしっかりチェック!!

無事1日が終わると、再び自宅画面となる。ここでは、姉のかなめから女の子たちが主人公のことをどう思っているかを確認することができるのだ。しっかりチェックして、恋愛の進行具合を確認しておこう。また、セーブやアイテムの確認などもこの画面で行うことができる。そして寝るを選ぶと、再び次のがんばる日セレクト画面になるぞ。

▲かなめの情報は重要だ。できれば毎日チェックしたい。

ワンポイント イベントも発生!! 女の子との出会いは数パターン

ガイドのある日の行動では、さまざまなイベントが発生する(ただし適切な場所を選択する必要あり)。序盤で代表的なのが女の子たちとの出会いだ。これは前作と同様、主人公のステータスや行動により数パターン用意されている。右は、たかねとの出会いの一例。ここでは姉に紹介されているが、ほかにも何パターンかあるぞ。全部見られるか!?

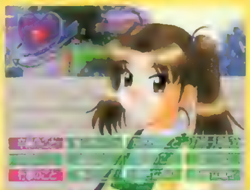
選んだ場所によってステータスが変化

基本的に、誰がどこに出やすいかはある程度決められている。このため、場所の選択に困ることはあまりないだろう。ただし、どこを選んだかによって主人公のステータスが変化する場合がある。とくにイベントがない日なら、ステータスを調整するために場所を選んでいくことも必要だぞ。

◀ステータスと会いたい女の子、さてどっちを優先させる!?

ワンポイント うまく誘えると会話モードへ!!

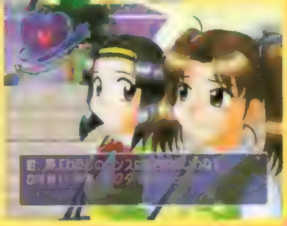
下校に誘うことができればおなじみ会話モード発生。うまく話題を振って会話し、デートに誘おう。今回は、一度使った話題は消え、かわりにもっと突っ込んだ話題が出現するようになった。1つの話題は1回の会話モードにつき1度しか使えなくなったのだ。



◀とにかく相手が興味を持ちそうな話題を選ぼう。会話が長引けばそれだけ一緒にいられるのだ

おじゃまキャラに乱入されると……

会話モードでは、突然第3のキャラが乱入し、3人での会話モードが発生する場合も。ただしこの3人目は完全なおじゃまキャラ。話題に勝手に答えるなど、さまざまな妨害をしてくるのだ。相手の女の子を、デートに誘うこともできなくなるぞ!!



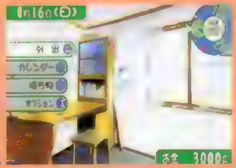
次のがんばる日をセレクト!!

休日の行動について

日曜日や夏休みなど、学校が休みの日に行動することも可能。その場合、街の中から行きたい場所を選択することになる。ここでは、その休日での行動について紹介していこう。

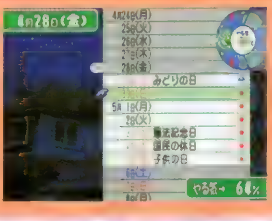
休みの日に"がんばる"

休日に行動するには、休みの日をがんばる日に設定するだけでOK。もちろんその日にガイドがあれば、外出先でイベントが発生する可能性が……。カレンダーは常にチェックしておこう。



ただし、天気には注意しよう!!

休日の選択は、天気にも注意しよう。学校がある日は雨の日でも登校するが、休日の場合、主人公は面倒だからといって雨だと外に出ないのだ。ムダにやる気を消費してしまうことになるので、しっかりチェックしておこう。とくに長期の休みでは、うっかり雨の日を選択してしまわないように注意しよう。



◀スケジュールにはちゃんと天気も表示されている。チェックを怠るな!!

行き先を選べば女の子と会える……かも!!

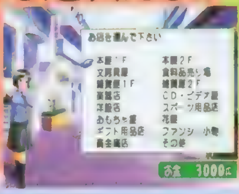
休日は基本的に、前作と同様行きたい場所を街の中から選択。朝、昼、夕方と3回選び、3カ所で女の子と出会う可能性がある。もちろん、出会った女の子は好感度がアップ。このとき、彼女たちの私服姿を見ることもできるぞ。また、夕方の出会いでは「一緒に帰ろう」と誘うことも可能になっている。成功すれば、そのまま会話モードへ移るぞ。

▲選択画面。場所は3カ所+「買い物」の4つから選択できる。誰がどこにいやすいかも、ある程度決まっているぞ。

◀出会った女の子を誘えば会話モードも楽しめる。もちろん私服のままです

「買い物」でアイテムを買える!!

前作と同様、買い物に行けばアイテムを購入できる。ここで買ったアイテムは会話モードで女の子にプレゼントできるぞ。ただし、むやみにプレゼントしても意味はない。相手の好みをチェックして、適切なプレゼントを買っておく必要があるぞ。

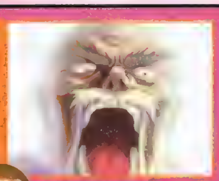


★ヒロインだけじゃない！
サブキャラも出ます!見せます!

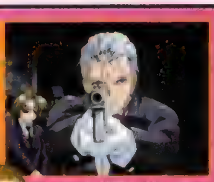
2人のヒロイン以外も個性派が総出演。どんな話が飛び出すのか？

もちろん この女の子たちも
総登場

爆 裂山和美



三 原咲之進



ときめき大戦 開戦直前!?

サブストーリーズ第2弾の発売がいよいよ間近。今回は新発表ビジュアルとともに、これまで明らかになった情報をおさらいしよう。

PS AVG ときめきメモリアル2 Substories Leaping School Festival	3'29	▶コナミ
		▶オープン価格
		▶MC（2ブロック）

ときめいて!2001キャンペーン

『ときめき2　対戦ぱずるだま』と両方購入でチャンス!!

●『ときめきメモリアル2　対戦ぱずるだま』●発売中●PZG●オープン価格

本作と『対戦ぱずるだま』を両方買った人に抽選で、なんと等身大のPOPが当たるぞ！　キャラはヒロインの13人で、最大6種類の服装それぞれに立ちと座りのポーズがあり、その中から希望のものを選べる。

なお、応募にはソフトに同封される応募券が必要。しめ切りは4月27日(消印有効)。

©1994 2001 KONAMI & KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.
文中イラスト／路みちる

風 紀委員コンビ

赤 井ひとみ

九 段下舞佳

伊 集院レイ

『ときめき2』の世界を描く
サブストーリーAVG第2弾

ほむらVSメイで文化祭は大騒ぎ!?

文化祭を控えた2年生秋のある日、ほむらとメイがゲームセンターで大ゲンカ。それに巻き込まれた主人公は、2人のどちらに味方するかを迫られる。どちらの味方か、それとも仲直りさせるのか、その選択は？

ＳＬＧの『ときめきメモリアル2』では表現しきれない、あるヒロインとの短いけど濃密な時間を描いたＡＶＧが『Substories』。第2弾の本作は、赤井ほむらと伊集院メイの対立を軸に展開するという、『ときめき』シリーズの中では異色の作風で注目されるのだ。行動を選択し、それに応じて物語が進むＡＶＧであるのはシリーズ共通で、そのほかに右の注目点が挙げられるぞ。

注目1 ミニゲームは3種類

どのヒロインとのシナリオに進むかが決まると、それに応じてプレイするミニゲームも変化。ほむらはメンコ、メイはＳＴＧ、茜は配膳のミニゲームになるぞ。

注目2 "迷い"をプレイに反映

選択時にカーソルを何度も動かして"迷う"と、表示とは別の、隠された行動を選んだことになるケースがあるのだ。これによって意外な展開が待っていることも？

注目3 『ときめき1』から再登場 虹野沙希 出演

今回登場する虹野沙希は、料理が得意で献身的な性格から人気が高かった女の子だ。彼女をフィーチャーした『虹色の青春』と同じく、きらめき高校サッカー部のマネージャーとして登場するようだ。

キミと描く、三者三様のヒロイン模様

赤 井ほむら

ほむらは生徒会長ということもあって、文化祭準備に顔を出すことが多くなりそう。また、爆裂山校長との関係の真相が明かされるようで、今回ビジュアルに登場した祖母のひとみにからむ物語も含め、気になるところだ。

◀文化祭準備の見回りもタダではすまなそう。

◀顔を上げたら血を見るでしょう

▲茜とバイクで激走。もちろん、免許は持っているよね!?

PROFILE
食う寝る遊ぶが信条の生徒会長。入学式当日の遅刻を校長に見つかったのが縁で会長に就任。口より先に手が出るタイプで、得意技は会長キック。

伊 集院メイ

ゲームセンターでのＳＴＧ勝負に負けたメイは、ほむらの鼻を明かそうと文化祭でＳＴＧを出展することにした。主人公はその手伝いをすることに!?　伊集院レイが登場するということで、メイとの関係がどう描かれているも要注目なのだ。

◀開発したＳＴＧをテストプレイ？ところで腕前はどうなんでしょ!?

◀モニターを前にテンパってる様子。バグか？

▶電気街でデート、と書いて「荷物持ち」と読む。持たされすぎ。

PROFILE
伊集院財閥令嬢という、超のつくお嬢様で、性格も超のつくワガママ。本人もそれは自覚しているが直すつもりはなし。世間知らずだが、機械に関する知識は深い。

一 文字 茜

ほむらとメイ、どちらの味方にもならない場合、茜と一緒に2人を仲直りさせようとすることになる。しかし、あの2人を説得するのはどう考えてもひと筋縄ではいかない。それに茜のほうも、バイト先の定食屋の主人が倒れたりと、困った問題を抱えているみたい。

◀文化祭準備、笑顔で3本の丸太を軽々と……って、ちょっと待て茜

▶お買い物は当然値切ります　3割4割当たり前!?

◀話がはずむ2人の時間　ほむらＶＳメイ問題を忘れちゃいそう？

PROFILE
両親は音信不通、兄は働いていないという境遇で、バイトで家計を支える女の子。そのため倹約家で常に忙しく、時間と金の浪費は大嫌い。ちなみに兄はひびきの市周辺の不良をまとめる総番長である。

新作

PS2 SLG

モンスターファーム

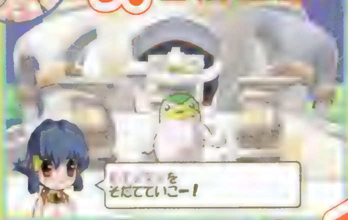
いよいよPS2版『モンスターファーム』(以下『MF』)も発売直前！ 待ちに待った読者の皆さまに、PS2で新しくなったゲームの流れを紹介するぞ!!

3/22
▶テクモ
▶¥6,800
▶MC2（255KB）

『MF』のゲームの流れを教えちゃうよ！

これまでの紹介では、主にPS2版『MF』の新要素をお伝えしてきた。発売直前の今回は、実際どんなふうにゲームが進むのかを、順を追って紹介していくぞ！ いろいろ変わった部分もあるけれど、基本的にはこれまでのシリーズを受け継いでいるので、ファンなら買ったその日からモンスター育成にどっぷりひたれるハズだ！

1. 名前登録！モンスターを再生する



ゲームをスタートしてまずすることは、プレイヤーの名前の登録。これが終わったら、いよいよモンスターの育成開始だ！ 画面に表示されるメニューから“さいせい”を選んで、自分の好きなDVDやCDからモンスターを誕生させよう。なお、PS2版からは、モンスター図鑑からもモンスターが再生できるようになったぞ（詳しくは右を参照）!!

◀モンスターには自分で好きな名前がつけられる！ 適当に決めずに、きちんと考えてつけてあげよう。

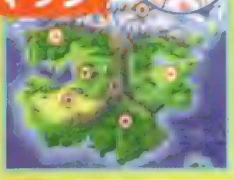
チェック 図鑑でモンスターを呼び出させるヨン

▲友だちとのデータの交換も可能！

一度出現させたモンスターは、図鑑に登録される。再生時に“ずかん”を選ぶと、登録されたモンスターを一発で誕生させられるのだ！

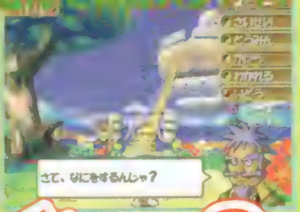
2. 育てる地域を選んで育成スタート!

これがワールドマップ



モンスターを誕生させたら、“いどう”を選んでモンスターを育てる場所に移動する。そのときワールドマップが表示されるので、そこで地域を選択しよう。移動できる場所は、全部で5つあるぞ。

◀▶最初にプレイヤーがいる場所は、トチカン神殿。ここ以外に5つの地域が存在。



チェック

ゲーム開始直後にプレイヤーが行けるのは、森林地帯であるモークスだけ。しかし、修行を重ね、いろいろな試合に出場していると、新たな地域に行けるようになるぞ！ はたして新しい地域に行ける条件とは一体？

▶育てる地域は、モンスターの派生種にも関係！

地域はどんどん増えていくのダ!

チェック 地域を“たんさく”できるYo!

一年に何度か、育成している地域を探索できるイベントが発生するぞ。このとき、プレイヤーがモンスターを操作して、その地域を調べることになるのだ。

◀探索ではアイテムを見つけることもある。

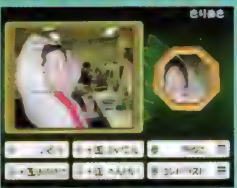
3. いろいろなイベントが発生

◀モンスターの育て方によって発生するイベントも？

モンスターを育てていると、さまざまなイベントが発生する。なかには、モンスターが病気になってしまったり、新たなモンスターを誕生させるきっかけになることもある!? どんなモノがあるのか、今から楽しみだね!!

◀アイテム屋が訪れることもある！

デジカメを使ってキミの顔を撮り込める！



▲貼りつける顔は、回転させたり、明るさを変えたりできる。

今回の『MF』には、モンスターにつけるアイテムが存在する。そのアイテムのなかの1つ「お面」には、デジカメで撮り込んだ映像を貼りつけることができるのだ！ 「お面」の効果は不明だが、自分や友だちの写真を貼りつければ、さらに戦いが熱くなること間違いナシ！ デジカメを持っている人は、顔のコレクションを集めておくといいぞ!!

4. いざ力だめし！ モンスターバトルに参加

このゲームにはF、E、D、C、B、A、Sの7つのクラスがあり（E＜Sの順で難度が高い、Fは無差別級）、それぞれ何カ月かに一度公式戦が行なわれる。その公式戦に出場して優勝、順位を上げていくことが、プレイヤーの目的となる。モンスターを育てる資金は、大会に出場することでしか稼げないので、大会には積極的に参加しよう。優勝すれば、能力も上がるのだ！

▶公式戦以外にも小さな試合がある。それらに参加して、お金を稼ぐのもいい。

 ©TECMO,LTD.2001 ※画面写真はすべて開発中のものです

PS SLG

アフレイドギア・アナザ(仮)

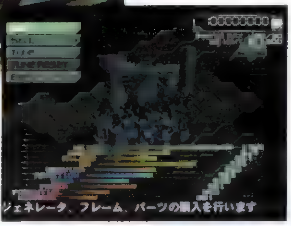
ロボット開発SLG『アフレイドギア』の続編が登場。人型ロボットのオーナー兼パイロットとなって、ロボット開発とバトルの醍醐味をたっぷり味わおう！

6 7 (予)
- ▶オフィスクリエイト
- ▶価格未定
- ▶MC（ブロック数未定）

キミのオリジナルM.E.C.で戦いの頂点を目指せ!

西暦2100年、人型機械M.E.C.を使ったバトルは、エンターテイメントの1つとして、広く世界に浸透していた。富と名声を得るためバトラー（M.E.C.の操縦者）を目指す者も増え、プレイヤーもその1人として名乗りを上げることになる。ゲームの目的はスタジアムと呼ばれる公式試合で最強の座をつかむこと。バトルに勝つことによって得られる賞金で、自分の機体をどんどん強化。次なる戦いへ挑むのだ。

▲バトルは、オート＋一部コマンド入力式。リアルタイム3D画面で展開するので大迫力



▶一番の醍醐味は、M.E.C.のカスタマイズ。さまざまなパーツから、好みの機体を組み上げよう。

前作から…こんなトコロが大進化

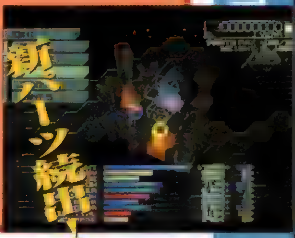
『アフレイドギア』のアッパーバージョンといえる今作。実際にどうスゴくなったのかが、ファンとしては気になるところ。ここでは、その代表的な変更点を紹介するぞ。今回のバージョンアップでは、とくに「遊びやすさ」を重点に変更が加えられているので、前作で「少し難しい」と感じた人もバッチリだ！

●チュートリアルの追加
操作方法やカスタマイズの仕方など、チュートリアル（指導）してくれるモードが追加。

●パーツの追加
要望の高かった〝4つ足〞タイプの脚部パーツや40種類以上の武器も追加予定！

●パラメータの調節
M.E.C.の持つパラメータを完全見直し。より感覚的にわかるように再構成されるぞ。

●「バー」も強化
バーは会話するだけではなく、仕事を依頼されたり、パーツの交換を持ちかけられることも。

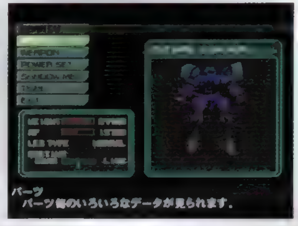


新パーツ続出！

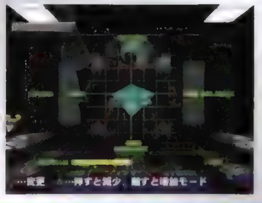
ゲームは3つのパートで展開

カスタマイズ 自分だけのM.E.C.を組み立てよう

ゲーム最大の楽しみが、このM.E.C.のカスタマイズ。入手したパーツを試したり、戦いに備えて調整したり、などガレージには何度となく足を運ぶことになる。また、過去に自分が作成した機体と模擬戦をして、現在の機体の欠点を見つけ出すことも可能だ。



▲M.E.C.とパーツには相性がある。高いものを購入しても、必ずしも性能が上がるわけではない。



▲性能だけではなく、「カッコよさ」も追求！

◀機体のトータルバランスの調整も重要。

Check パーツはショップで購入!

各パーツは、街にあるショップ（右のマップ画面から移動可能）で購入することになる。ほかにも、レアなパーツを売買する闇商人も存在するが、取引でトラブルが発生（商品が届かなかったり、など）する場合もあるらしい。どちらを選ぶかは、プレイヤーの好みなのだ。

◀▲機体に何を付けるか迷うほど、購入できるパーツは多い。

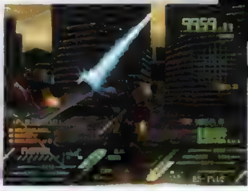
組み合わせは無限大!

物語はこの3つのパートを繰り返し行うことで進行していく。

バトル 勝ち残ることが戦士のすべて

大会に出れば、ほかのバトラーとの試合が可能。大会には、公式ルールに従った「スタジアム」と、何でもありの「コロシアム」の2種類がある。

スタジアム
3段階にランク分けされていて、トーナメント形式で勝敗を争う。



コロシアム
機体の種別に関係なく、1対1で燃料無制限のデスマッチ形式。

マップ移動 パーツ情報を入手せよ!

街にあるいろいろな施設では情報収集もできる。とくにバーでは、レアパーツの情報が得られたり、野試合を申し込まれる、なんてこともあるぞ。

◀街には施設が充実 前述のショップだけでも数種類ある。

▲バーで、こんなハプニングも。自信があれば勝負！

©2001 Office Create 『アフレイドギア・アナザ(仮)』の情報はオフィスクリエイトのHPでもチェックできるぞ！（HPアドレス… www.ofcr.co.jp）

新作 DENGEKI SOFT STATION

PS2 ETC パワフルゲーム工房 BASIC STUDIO

「誰でもカンタンに、どんなゲームも作れる」ゲーム製作ツールに、なんと本誌マスコットのポリタンが挑戦！　電撃企画第1回!!

4月(予)
▶アートディンク
▶¥9,800
▶MC2（KB数未定）

c 2001 ARTDINK. All Rights Reserved.

◀まずは3Dキャラクターを作ってみよう！

キミのPS2がゲーム製作ツールになる!!

『BASIC STUDIO』はカンタンなBASIC言語により、PS2であらゆるジャンルのゲームが作れるゲーム製作ツール。CGやサウンドを手軽に作成できる専門ツールを収録したソフトだ。

「POLY-CRAFT」をチェック！

今回紹介するのは『BASIC　STUDIO』に収録されたツール『POLY-CRAFT』。ゲームのキャラや背景に使う3Dのポリゴンモデルを簡単に製作・加工できるツールだ。

◀3Dモデルの製作をサポートする。

電撃特別企画 「POLY-CRAFT（ポリクラフト）」でポリタンを作ってみようっ!!

『BASIC STUDIO』の実力を確かめにアートディンクへ向かった編集部員。もちろんポリゴンといえばこの人（？）、DPSのマスコットキャラ・ポリタンも一緒だ。しかも、「POLY-CRAFT」を使って「オレ様をカッコよく作れ！」とのこと。それなら…と、アートディンクさん協力のもと、ポリタン自身に挑戦してもらうことになったのだ!!

◀入念な打ち合わせの末、ポリタン自身がマウスを手にした！

私たちが教えます

PROFILE
『BASIC STUDIO』ディレクター。『CarnageHeart』シリーズが代表作。

ディレクター：飯塚正樹氏

PROFILE
アートディンク、製作部・企画制作課。『BASIC STUDIO』でも制作進行を担当。

企画制作：斎藤博希氏

STEP:1 球をもとに頭を製作！

◀数値を入力して、球を多面体に変形させていく

まずはポリタンの頭部を作成。やや平たい8面体と考えられる頭部は、まず基本パターンの「球」を呼び出し（写真❶）、少しずつ角を作っていくことで8角形の柱になるように成形するのだ（写真❷）。同時に体、腕、足など大まかなパーツを作成！

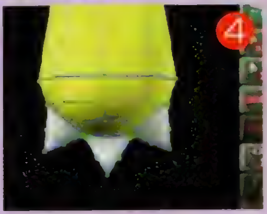
▲モデルを回転させながら、面を1つずつ増やしていき、頭部の基礎が完成！

教えて！「回転体」ってナニ？

「回転体」とは、平面の図形を座標軸を中心にして回転させることできる立体のこと。例えば写真❺のような形を赤線の部分を中心に回転させると、写真❻のような立体ができあがる。

STEP:2 耳やツメなど細部を作ってみるぞ！

次は耳やツメなど細かいパーツ作りだ。例えば耳なら「回転体」というテクニックを使い、皿状のパーツを作る。そして皿の半分を頭に埋める形で取り付けるのだ（写真❸）。



◀三角形を回転させてコーンのような形を作り、ツメに。

テクニック ポリゴンをカット！

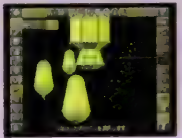
写真❼は、ポリタンの頭を作る途中の状態。ここからさらに面を増やしていき写真❷のようにすることもできる。しかし、赤線部でスパっと立体を切ってしまえば作業は簡単になる。

教えて！「鏡像複写」ってナニ？

左右対称の立体を描くのに便利なテクニックがこの鏡像複写。指定した線を中心に、立体を左右（上下）対称にコピーするのだ。写真❽では、赤い線を中心に左側をコピーすればポリタンが完成（？）。

STEP:3 すべてのパーツを組み合わせる

最後に別々に作ったパーツの大きさを調整して組み合わせる。また、片側のパーツができたところで「鏡像複写」を使い左右対称のモデルにして完成！



▶かなりポリタンっぽいモデルが完成！

次号予告　次号は、引き続きアートディンクのお2人に協力してもらい、ポリタンの顔などの模様を作るぞ。使用するのはグラフィックツール「IMAGE-SKETCH」。ポリタン作成以外にも、IMAGE-SKETCHで役立つ、さまざまなテクニックを公開予定だ！

PS2 RCG

ギャロップレーサー5

馬を育てながら、ジョッキーとしての腕も磨いていく「シーズンモード」。今回は、これに深く関係する2つの情報をお届け！

3 29(予)
▶テクモ
▶¥6,800
▶MC2（468KB）

シーズンモードのカギを握る2つの要素を紹介!!

ジョッキーの視点で馬を操作することで、ド迫力のレースが楽しめる3Dジョッキーを操作し、育成していくというものだ。今回は、育成部分に深く関係している「シューティングスター」と「ショップ」の2つを紹介するぞ。

◀最大の障害である「ライバル」を倒し、GⅠホースを目指せ！

シーズンモードの流れ
❶ショップで馬を購入
❷レースにエントリー
❸レースに勝って PTSとタイトルをゲット
❹獲得したPTSでさらに馬を購入
❺手持ちの牡馬と牝馬を配合
❻仔馬の誕生
❷へ戻る

1 シューティングスター 伝説の名馬がライバル！

GⅠレースに"ライバル"登場！

手持ちの馬がGⅠレースに出走すると、ごくまれにプレイヤーの勝利を阻む"ライバル"が出現することがある。最初に参戦してくるのは最下級ランクの馬だが、勝利して自分の馬がランクアップしていくと、ライバルもじょじょに強くなっていくぞ。

◀ナビゲーターの弥生ちゃんが、ライバルの特徴を教えてくれるぞ。

倒したライバルはショップに出現するぞ

1度倒したライバルはショップの購入リストに登場する。これで、4月の繁殖の際に新しい血統を配合することができ、さまざまなオリジナル馬が作れるのだ。

▲ランクが高い馬は購入するための値段も高い。あらかじめ、財布と相談しておこう。

ライバルのデータはアルバムに保管される

倒したライバルの情報は、DATAの中にある「ALBUM」内で見ることができるぞ。また、勝利した馬のほうには、「TITLE」という項目の中に倒したライバルの名前が記録される。これがあると、配合時に多大な効果が得られるぞ。

▲ライバルの過去の戦績が見られる。

▼新しいデータにはマークが。

2 ショップ 馬の購入方法に変化アリ！

複数のショップが出現！

ゲーム開始直後は、1軒のショップでしか馬が買えない。だが、プレイヤーがジョッキーとして認められ、ショップからの騎乗依頼をすべてクリアすれば、購入先を増やすことができるのだ。また、ライバルを倒すことで出現するショップもある。

◀▲3レース分の騎乗依頼をクリアすれば、待望のニューショップが出現するぞ。

好みのタイプの馬を「注文」することも可能！

馬を買う前に「注文先」の項目を選ぶと、芝やダートの適性から距離適性、脚質まであらかじめ指定しておくことができる。これにより、プレイヤーの得意な騎乗スタイルや好みに合った馬が購入リストに登場しやすくなるのだ。ただし、注文した馬は、翌月まで待たないとリストアップされないぞ。

▲中距離のダートが得意で脚質が自在の馬など、細かい条件で馬を探すことができる。

CHECK 獲得した星がランクを表す！

ライバルに勝利すると、3種類に色分けされた4タイプの星を獲得することができる。じつはこれは、倒したライバルのランクや、芝orダート、距離といったレースの種類によって変化するのだ。ちなみに、ランクはC（低い）～A、S（高い）の4段階に分かれている。高いランクを持つ馬ほど、配合時に多大な影響を与えるぞ。

▲獲得した星は、馬データの「TITLE」で確認できるぞ。

「iモード」を利用してネットワークに接続できるんです♥

弥生の㊙情報 1 馬データをダウンロード

別売りの携帯電話接続ケーブルと「iモード」対応の携帯端末を利用して、ネットワークへ接続。これにより、ゲーム本編に入ってない、新規の馬データがダウンロードできるぞ。

弥生の㊙情報 2 ネットワーク上で公式大会開催

シーズンモードで生産したオリジナル馬で出走登録を行うと、ネット上で開催されるテクモ公式大会に参加することができるのだ。大会は何種類かのレースで構成されていて、その総合結果で勝敗が争われる。そして、期間中の総合ポイントが1番高い人が優勝者になるぞ。

ナビゲーター 川崎弥生

c TECMO,LTD.2001 ※画面は開発中のものです。

PS AVG

エミーリア

魔女にさらわれたお姫さまを救う、王宮騎士の活躍を描いたラブストーリー！ キッドの最新作は、美しいグラフィックが魅力のファンタジー恋愛AVGだ!!

5月※1
▶キッド
▶価格未定
▶MC（ブロック数未定）

小さな王国で綴られる4つの恋物語――

▲ヒロイン2人のバトル。本人たちは真剣だけど、どこかカワイイ。

▼たき火を前に悲しげな表情のイリーナ。何か悩みでも……？

『エミーリア』は、ノベル形式の恋愛AVG。さらわれたお姫さまを救うべく旅に出た主人公（＝プレイヤー）の、恋と冒険が描かれるぞ。また、冒険というだけあってゲーム中にはモンスターとの戦闘が起こることも。この戦闘は、最適な選択肢（攻撃方法）を選ぶことによって進行する。もちろん、マルチシナリオ＆マルチエンディングを採用しているので、多彩な物語を楽しめるのだ。

さらわれた姫を取り戻せ！

魅力的な4人のヒロインを紹介！

架空の中世ファンタジー世界を舞台にしたこのゲーム。物語中には、騎士や魔法使いなど中世ならではの職業の女の子（もちろん男も）が多数登場する。今回は、ヒロイン4人のプロフィールとビジュアルシーンを公開！ こんなキュートな女の子たちと一緒に冒険できるなんて、今からドキドキだね。当然、女の子は全員しゃべるぞ！

▲ルルのモップ攻撃!? おっとりしてても、やるときはやります！

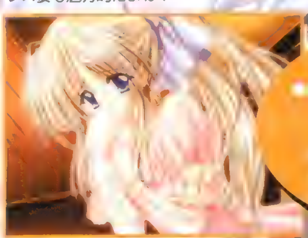
心優しきメイド
ルル

●趣味：モップがけ ●特技：バケツをひっくり返すこと
魔女カラクラムの世話をしている。優しく、おっとりした性格で、何にでも一生懸命取り組む。CV：静木亜美

▲モンスターから逃げているメリアン。ちょっぴりセクシー？

メリアン・マルセート

▼ヨロイ姿も似合うけど、ドレス姿も魅力的だよね！



イリーナ

▶笑顔がステキなエミーリア。助けなくちゃ、男がすたるぞ!!

その笑顔は誰のため？

わがままなお姫さま

エミーリア・フォン・ファルエン

●趣味：占い ●特技：本人は占いのつもり
明るく元気なファルエン王国の姫。王宮育ちで世間にうとく、直属の騎士のイリーナが唯一の友人。CV：栗原みきこ

STORY ストーリー 魔女の突然の裏切り！ エミーリア姫さらわれる!!

代々魔女に守護され、小さいながらも繁栄してきたファルエン王国。ところが、この国を守護してきた魔女・カラクラムが王に呪いをかけ、一人娘のエミーリア姫をさらっていってしまった。カラクラムの突然の裏切り真意がわからず、困惑する人々。そんななか、王にかけられた呪いを解き、姫を救い出すために討伐隊が編成される。そして、そのなかには主人公やイリーナの姿があった。はたして、カラクラムが支配する森で、彼らを待ち受けているものとは――？

カラクラムの真意は？

© KID 2001 ※画面は開発中のものです。

PS AVG

ふりむけば隣に

4/26
▶プリンセスソフト
▶¥6,800
▶MC（1ブロック）

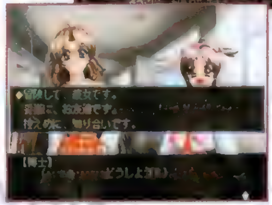
オカルト(?)で、ラブロマンスで、コメディなAVGが登場。謎だらけの金髪雪女・瑠璃が巻き起こす、不思議で切ないひと冬の物語をお楽しみあれ。

何っ!? 壺の中から金髪の雪女(?)が!! ちょっと切ないドタバタ純愛AVG登場!

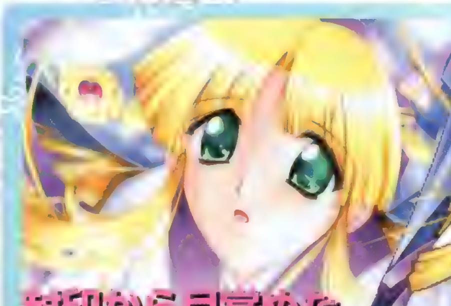
幼なじみのツテで借りた部屋の床下から謎の壺を発見し、開けてみると中から金髪の雪女が……。という、奇想天外なプロローグで始まるこのゲーム。学園内と自宅周辺地域を移動し、ヒロインたちと会話していくことで物語は進んでいくぞ。この際に、各ヒロインたちとの愛情値が会話で変動していき、その値によってその後の展開が変化していくのだ。

▲基本的には、壺の中から現れた少女・瑠璃を中心に物語が展開していく。

▶各ヒロインがいる場所は、マップ画面上に表示されるようになっている。



◀愛情値は、会話中に出てくる選択肢によっても増減していくぞ。



封印から目覚めた金髪の雪女
瑠璃 Ruri

●身長(cm)：156 ●体重(kg)：48
●B・W・H(cm)：92・58・89

封印が施された謎の壺の中から現れた、自称・金髪の雪女。記憶喪失に陥っており、自分の名前と雪女であるということ以外は何も覚えていない。当然、行く当てなどないので、博士の部屋で暮らすことになる。

10人のヒロイン+αのプロフィールを紹介

物語を進めていくうちに、主人公・博士が関わっていくことになる10人のヒロインを紹介するぞ。また、とある理由により恋愛対象外の女性・篠崎由里乃（愛情値、エンディングはナシ）も紹介。

「深月」を名乗る退魔師
日野宮 綾香 Hinomiya Ayaka
●身長(cm)：170
●体重(kg)：58
●B・W・H(cm)：86・[illegible]・87

人の世に入り込んだ〝魔〟と戦う退魔師。瑠璃のことを〝魔〟として祓おうとする。あまりしゃべることがなく、表情も乏しい。

瑠璃とともに生きる少女
こるり Koruri
●身長(cm)：137
●体重(kg)：33
●B・W・H(cm)：67・49・68

瑠璃の妹的な存在。しかし、幼い容姿とは裏腹に、大人びた（というか、古びた）物言いをする。性格は、いわゆる〝イイ性格〟。

主人公の幼なじみ
永輪 陽子 Nagawa Youko
●身長(cm)：165
●体重(kg)：54
●B・W・H(cm)：91・59・86

博士の幼なじみであり、博士が住むこととなったマンションの大家の娘でもある。世話好きな性格で、料理好きかつ動物好き。

魔術部のホープ!
星野 恵 Hoshino Megumi
●身長(cm)：145
●体重(kg)：41
●B・W・H(cm)：72・51・72

修行と称して、辻占いを行ったりしている魔術部（!?）のホープ。思い込みが激しく、博士のことを運命の人だと決め込む。

主人公が通う学園の教師
今日野 香織 Kyouno Kaori
●身長(cm)：167
●体重(kg)：56
●B・W・H(cm)：87・59・89

博士たちが通う学園の古文の教師。比較的常識人だが、超常現象部の顧問だったりもする。やや、見栄っ張りな一面もアリ。

人として生きる雪女
奥里 雪那 Okusato Yukina
●身長(cm)：162
●体重(kg)：53
●B・W・H(cm)：84・57・89

人の世に生きるほぼ純血の雪女。同族である瑠璃に、いろいろと手助けをしてくれる。なにかと頼りになる、気さくなお姉さん。

「花園村」の看板娘
園村 双葉 Sonomura Futaba
●身長(cm)：158
●体重(kg)：53
●B・W・H(cm)：84・56・87

花屋〝花園村〟の娘。成績は優秀で、家の手伝いもする。性格もよく、近所での評判も上々。絵に描いたような優等生である。

活発な双葉の妹
園村 若葉 Sonomura Wakaba
●身長(cm)：158
●体重(kg)：54
●B・W・H(cm)：83・56・86

双葉の双子の妹。顔は姉とそっくりだが、性格は正反対。自由奔放で、退屈することが嫌でたまらないという遊び人。

アイスクリーム屋のお姉さん
三ツ矢 美弥 Mitsuya Miya
●身長(cm)：164
●体重(kg)：58
●B・W・H(cm)：90・62・93

博士がバイトをすることになるアイスクリーム屋、〝H&H（ハーフ&ハーフ）〟の先輩店員。優しく、そつのないお姉さん。

科学部の先代部長
篠崎 由里乃 Shinozaki Yurino
●身長(cm)：168
●体重(kg)：56
●B・W・H(cm)：85・56・85

博士の先輩で科学部の先代部長（現部長は博士）。極度の科学信仰者で、じつはカワイイ女の子のことが……という危険人物。

©Princess Soft 2001 Illustrated by リバ原あき（アイル）

PS AVG

KONOHANA:TrueReport

4/26
▶サクセス
▶¥2,800
▶MC(1ブロック)

moo氏デザインのキャラが活躍する学園サスペンスは、美麗なグラフィックがこれでもか！ と炸裂する、"超"デジタルノベルなのだ!!

死神の呪いを解き、真犯人をつき止めろ!!

このゲームは、学園の言い伝えをもとにした連続殺人を描く、学園推理サスペンス。キミが選ぶ行動により物語は変わり、多数のイベントはグラフィックとフルボイスで展開する。その先にはさまざまなエンディングが待ち受けているぞ。

◀捜査に乗り出す主人公の身に、さまざまな危険が……!?

「KONOHANA」のポイント

moo氏がキャラを担当

moo氏といえば、『悠久幻想曲』のキャラクターデザインなど、美少女イラストでおなじみ。物語中でも魅力を十分にアピールしているぞ。

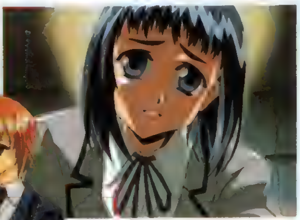
快適なプレイスタイル

テキストの読み返しや既読文章のスキップができるなど、システムはかなり快適だからシナリオにしっかりハマれるってわけ。

此花学園のアノ話

ストーリーの謎と見どころはここだ!!

『KONOHANA』で物語を楽しみ、推理するために大切な、キーとなる言葉や謎を探ってみた。事件の捜査だけでなく、主人公とヒロインの関係にも注目！



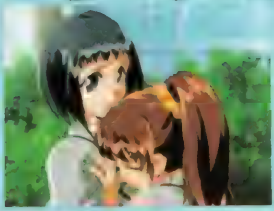
◆STORY◆ 転校生が挑む連続殺人事件

此花学園水泳部の顧問、山内が学園に伝わる"死神の伝説"と同じ姿で殺された。学園に転入したばかりの桃井恵は、新聞部設立を目指す橘美亜子と知り合ったことで事件の捜査に巻き込まれ、自らも死神の呪いを受ける……。

『死神』その伝説と呪い

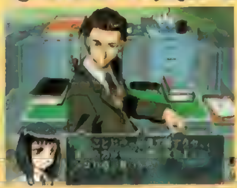
机に指で「4」と書かれた者は、死神に魅入られ、「3」と書かれた紙を受け取る。以後、次々と紙が届き、それが「0」になったときに死に至る。それが、この学園に伝わる死神伝説だ。

『水泳部』に何が起きたのか？



殺された水泳部顧問・山内は、部員と仲が悪い、生徒をいじめるなど、評判は最悪。しかし、学園上層部には受けがよく、水泳の指導力もあるため、優遇されていた。そんなところに、水泳部の冬休み合宿で重大なトラブルが起きたという噂が…。

そのほかの気になることは？



▲山内と同じ学科の教師、菱池美亜子を見つめるなど、怪しげ。

▼恵は学園理事長の紹介で転入したが、転入の話を誰も知らないのは？

桃井恵と橘美亜子の出会うきっかけと『恋』のゆくえ！

シリアスな雰囲気の本作だが、ほのぼのとした一面も。転入生の恵は、自分に割り当てられた部屋で着替え中の美亜子を、偶然見てしまう。そこから事件の捜査に巻き込まれるのだ。のぞきの噂を流されるのがイヤで手伝うのだけれど、彼女に興味を持ったのも事実のようで……。

キャーのぞきー！とポテチ舞う

▶美亜子が勝手に部室化してたのに。恵クン気の毒。

桃井恵クンのモーソー世界

天才推理少年もやっぱり高校生

◀「水着」って単語でここまで想像しちゃうのって……この～、若いぜ、少年！

 ©2001 success

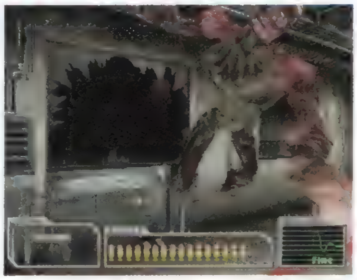
PS ETC 「カプコレ」シリーズ

低価格で名作が楽しめる「カプコレ」シリーズの2タイトルを紹介！

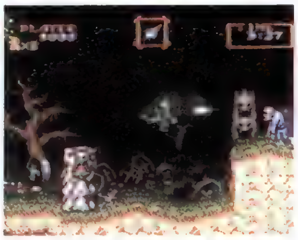
3.15(予) ▶カプコン ▶各¥2,800 ▶各タイトルMC(1ブロック)

カプコンの名作を遊び尽くそう！

¥2,800という手頃な価格で、過去の名作が楽しめる『カプコレ』シリーズ。その第2弾として、『カプコンジェネレーション第2集～魔界と騎士～』と『バイオハザードガンサバイバー』が登場！『カプジェネ～』は、横スクロールACTの名作『魔界村』シリーズを収録。ゲーム以外にも、貴重な設定資料集が盛り込まれている「コレクションモード」が鑑賞できるぞ。また、『ガンサバイバー』は、『バイオ』をモチーフにしたガンSTG。主観視点でプレイするため、各シリーズの主人公になった気分が味わえるぞ。

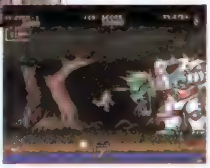


▲敵キャラの姿を間近で見られる主観視点を採用している『ガンサバイバー』。まるで、画面から飛び出してくるような迫力により、『バイオ』本編以上の恐怖感を味わうことができるぞ。



▲アーケードで大人気だった『魔界村』と『大魔界村』に加えて、SFC版の『超魔界村』もプレイできるぞ。

◀ジャンプと攻撃を駆使して行く手を阻むモンスターを倒し、一刻も早く魔王に捕らわれたプリンセスを助け出すのだ!!



▶とても騎士とは思えない格好で森の中を駆け回る騎士アーサー。この状態で敵の攻撃を受けると、即ゲームオーバー！

PS2 ACT スーパーマイクチャン

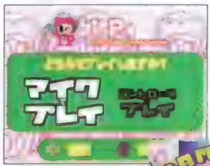
プレイヤーの"音声"に合わせてキャラクターが動く、ニュータイプゲーム。

4.26(予) ▶パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン ▶¥5,800 ▶MC2(16KB)

"音声"で指示を与える新感覚ACT

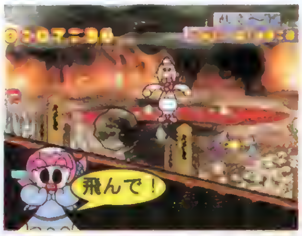
▲「Laマース砲」や「キヨシの食いしん坊！なンだい」など、タイトルを見ただけでは、どんなゲームか想像しにくいものも。でも、思わず笑っちゃうほどバカバカしいノリでプレイできるぞ。

同梱の専用マイクを使い、音声で画面上のかわいい（？）キャラクターたちを操作する、今までになかったタイプのACT。声を出すタイミングや長さ、音程をうまく調整することでキャラクターを動かすことができる。また、用意されているゲームは全部で15種類あり、音程に合わせてサーフボードを動かすものや、「いち、に」という掛け声でキャラを移動させる二人三脚など、バラエティーに富んでいる。ちなみに、アイドルの小向美奈子ちゃんが遊び方を教えてくれるDVDが付いているので、それも忘れずにチェックしよう。



◀マイク以外にコントローラでも操作可能。しかし、このゲームを楽しむなら、専用マイクをオススメするぞ。

▶ルーレットでゲームを決定して、順番にプレイすることになる。最後に得点の高いプレイヤーが勝者となる。



▲天国に旅立とうとするチョースケを遺族の呼びかけでこの世に呼び戻すゲーム。ブラックジョークも、このゲームの魅力!?

PS PZG SuperLite1500シリーズ 上海 DYNASTY

PZGとして高い完成度を誇る「上海」に、対戦&麻雀モードを追加！

3.22 ▶サクセス ▶¥1,500 ▶MC(1ブロック)

3つのモードが楽しめるオトクな「上海」

低価格でおなじみの「SuperLite」シリーズに、麻雀PZGの『上海』が登場。通常のPZGモード以外に、対戦プレイができる「ダイナスティ」と、COMを相手に4人打ち麻雀が楽しめるモードが用意されている。なお、「ダイナスティ」モードでは、相手の行動をジャマする"幻獣牌"を使うことで、白熱した対戦が繰り広げられるぞ。

◀牌の配列をシャッフルするなど、さまざまな妨害が用意されている。

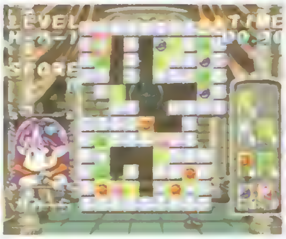
PS PZG パズニック

アーケードで大ヒットした「パズニック」が、PSで旋風を巻き起こす!?

3.22(予) ▶アルトロン ▶¥4,800 ▶MC(1ブロック)

ストーリーモードも楽しめる思考型PZG

限られた空間内にあるブロックを左右に動かし、同色のものを2個以上隣接させて消すというシンプルなPZG。ストーリーモードでは、個性的な8人のキャラクターがプレイヤーに難問や奇問を出題して挑戦してくる。ステージ構成やストーリーは、選択肢によって変化していくぞ。ステージも288面あり、たっぷり楽しむことができるぞ。



◀枠内にあるブロックをすべて消して、ステージクリアを目指せ！

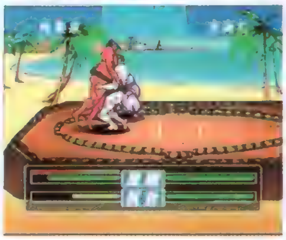
PS SPG SIMPLE1500シリーズVol.58 THEすもう

人気のSIMPLEシリーズの最新作は、なんと日本の国技「相撲」！

4.26(予) ▶D3パブリッシャー ▶¥1,500 ▶MC(1ブロック)

幕下から始まる綱取り物語がアツい！

低価格ながら、本格的なゲームが楽しめるSIMPLEシリーズに、ついに相撲が登場。うっちゃりや外掛け、三所攻めなどの相撲特有の技を繰り出し、熱戦を楽しむことができる。また、6タイプの力士から1人を選んで育て上げていく「立身出世」や、次々と現れる力士と対戦する「アーケード」など、各種モードが用意されているぞ。



◀決まり手の場面では、日本古来の錦絵風の画面が表示される。

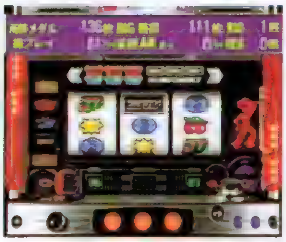
PS SLG 実戦パチスロ必勝法！DISC UP

現在もパチンコホールで人気の実機を完全シミュレート！

4月(予) ▶サミー ▶¥2,500 ▶MC(ブロック数未定)

攻略機能満載のパチスロSLG

AR機能という、サミー独特の技術を搭載している実機スロット台「ディスクアップ」を再現した、スロットSLG。ビッグボーナス中のリプレイ外しが練習できる「目押しアシスト」や、設定変更機能、プレイ状況を確認できる「プレイドキュメント」など、実戦で役立つ攻略機能が充実している。これで練習すれば、初心者でもホールデビューできるぞ。



◀右側にある液晶には、アフロマンなどのキャラが出現する。

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED. ©JALECO 2001.Shanhai ©Activision,Inc and the word'shanhai'is a treadmark of Activision,Inc.thouout teh word except Japan Shanhai. ©SUN SOFT and the word'shanhai'is a treadmark of SUN SOFT only in Japan Mah-jongg engine.©Mediarium.©TAITO CORPORATION 1989,2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©2001 ALTRON CORPORATION.©2001 MULTIMEDIA INTELLIGENCE TRANSFER CO.,LTD.©2001 D3 PUBLISHER INC.©2001 Sammy.

※「カプコレ」シリーズの「BIOHAZARD GUN SURVIVOR」は、3月22日に発売されます。

PS2 ETC

タイピング泪橋 あしたのジョー 闘打

3/29
▶サンソフト
▶¥4,300(キーボード同梱版¥6,800)
▶MC2(100KB)

ＰＣではおなじみの、ゲーム感覚でタイピングの基本をマスターできるタイピングソフト。そのなかでも大人気の『あしたのジョー』が、ＰＳ2で登場だ!!

明日に向かって打つんだ！ジョ〜〜!!

真っ白に燃え尽きるにはまだ早すぎる……

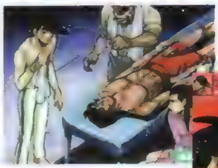
PCで大人気のタイピングソフトがPS2に登場！

本作は、名作ボクシング漫画「あしたのジョー」を題材にしたタイピングソフト。5人のライバルたちと戦っていくなかで、自然とタイピングが修得できるようになっている。随所に挿入されるデモでは原作の名場面を忠実に再現。しかも、アニメで声を担当したあおい輝彦による豪華ボイス演出付きなのだ。

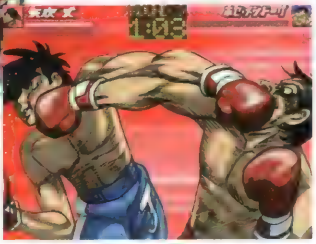
キーボード同梱版と通常版の価格差は、わずか¥2,500！ ¥2,500でテンキー付きのＵＳＢキーボードが手に入るので、とってもおトクなのだ!!

明日はどっちだ？ タイピングマスターへの道!!

このゲームでは、画面に表示される単語や文章を入力することで、対戦相手にパンチを打ち込む。そうしてダメージを与えていき、相手の体力ゲージを何回か0にすればみごとKOだ！



◀名シーンの数々が、ボイス付きで再現されているぞ。



▼「必殺ゲージ」をためることで、必殺パンチが炸裂だ!!

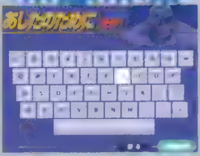
◀試合に勝つと、入力結果が表示される

段平チェック 1 まずは基本から！

タイピングに自信がない人でも、このゲームなら大丈夫！ ジョーのトレーナー・丹下段平のもとでタイピングの基本が学べる「あしたのためにモード」が役に立つ。段平の指示に従って入力していくだけで、基本を修得できるのだ。

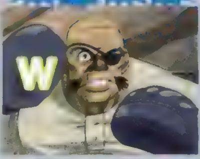
▲まずは、左側にある3つのモードで基本を学ぼう。

フォームチェック



ここではまず、正しい指を置く位置（ホームポジション）を覚える。さらに、どのキーをどの指で打つのかまで教えてくれるぞ。このとき、手元を見ながら入力してはダメだ！

ミット打ち



段平の構えたミットに表示される文字と同じキーを入力していく。これで、素早く入力する練習ができるのだ。入力ミスしても、同じところを何度もやり直させてもらえるぞ。

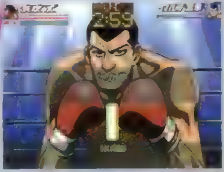
スパーリング

マンモス西とのスパーリングを行う。ミット打ちと同様に、画面に表示される文字と同じキーを入力するだけでよい。ただし、入力スピードが遅いと、反撃を受けてしまう。

段平チェック 2 対戦相手はこの5人だ！

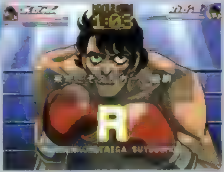
登場するライバルは下の5人。最後の敵・ホセを倒せれば、キミもタイピングマスターだ!!

ウルフ金串



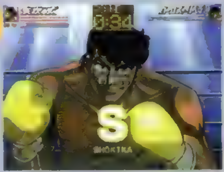
ライセンス交付のために、ジョーがケンカを売ったボクサー。彼との対戦では、短めの単語の入力がメインだ。5人のライバルのなかでは、弱い部類に入る。

力石　徹



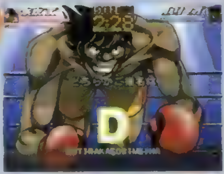
ジョーの宿命のライバル。彼との対戦は単語ではなく、文章の入力になるので難易度が高い。原作では力石に負けてしまったジョー。キミは力石に勝てるか？

カーロス・リベラ



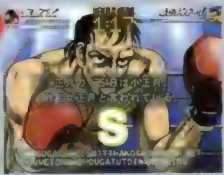
ベネズエラ出身の天才ボクサー。彼との対戦は文章ではなく、普通の単語になる。そのため、落ちついて入力することさえできれば、まず負けることはないぞ。

ハリマオ

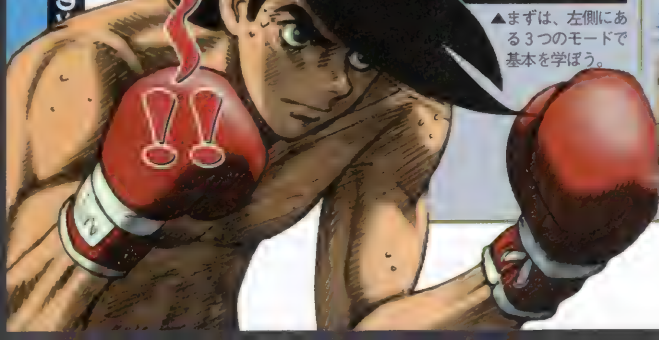


マレーシアの密林で育った野生味あふれるボクサー。彼との対戦は、文章というより文節の入力が中心になる。力石に比べて短いので、正確に入力していけばＯＫ。

ホセ・メンドーサ



世界一の男と呼ばれる、最強のボクサー。彼との対戦は力石よりもさらに長く、しかも句読点付きの文章を入力しなければならない。最後の敵だけに苦戦は必至。



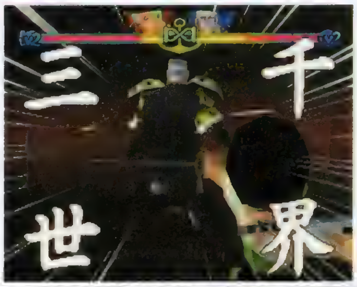
ⓒ高森朝雄・ちばてつや／講談社・TMS ⓒSSI TRISTAR/Actmind,Inc. ⓒ2001 SUNSOFT

PS FTG From TV animation ONE PIECEグランドバトル！ 3 15 ▶バンダイ ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)、2人プレイ可

コミックもTVアニメも大人気の「ONE PIECE」がFTGとなってPSに見参!!

「ONE PIECE」の最強キャラは誰だっ!?

人気作品のキャラが、それぞれの特技を生かして迫力のバトルを繰り広げるFTG。基本的な攻撃は○ボタンだけで出せるので、FTGはちょっと苦手という人でも大丈夫だ。さらに、各ステージには“雷が落ちてくる”などの仕掛けがあり、跳び移ることが可能な足場も豊富に用意されている。FTGでありながら、ACT感覚で楽しめるのだ。また、宝箱やタルを破壊すると、体力を回復する“骨付き肉”などのアイテムが出現する。うまく使えば、大逆転も夢じゃないぞ。さあ、原作通りのハチャメチャバトルを楽しもう!!



▲お約束の必殺技もあるぞ！　ゾロの“三千世界”やルフィの“ゴムゴムの戦斧”など、原作そのままのドハデな技がさく裂するのだ。もちろん、必殺技の入力もカンタン。複雑なコマンドなしで出せるぞ。

▲シンプルな操作で本格バトル。1人用の「イベントバトル」と、ガンガン対戦できる「グランドバトル」の2つのモードがあるぞ。

◀豪華声優陣によるボイスを再現。TVアニメのスタッフが手がけたオリジナルムービーも収録されているぞ！

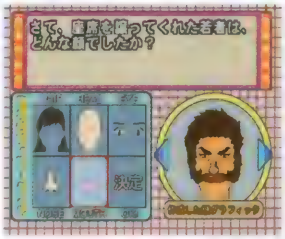
▶ナミがつかんでいるのは…ジョッキ？　アイテムの効果は、HP回復やパワーアップ、ダメージなど、とても多彩なのだ。

PS ETC ザ・心理ゲーム10 3 29 ▶ヴィジット ▶¥4,800 ▶対応周辺機器なし

深層心理がわかる定番シリーズ第10弾は、過去最高の超ボリュームだ!!

ココロのヒミツがみるみるわかる!?

多彩なモードで心理分析ができるシリーズの最新作。従来の作品でおなじみの「あなたならどうする？」や「〇×チェック」などに加え、新たに「モンタージュ写真診断」が追加されたぞ。また、ナレーションによる分析結果の読み上げや、ムービーが収録されているなどの新要素もあるのだ。シリーズ最高のモード数で、キミの知らない一面が明らかになる!?



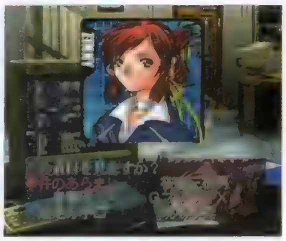
◀新モードの「モンタージュ写真判断」。福笑い感覚で分析できる。

PS AVG SIMPLE1500シリーズ Vol.63 THE 推理～IT探偵：18の事件簿～ 4 26 ▶D3パブリッシャー ▶¥1,500 ▶MC（1ブロック）

誰もがナットクの低価格シリーズ最新作は、捜査方法が斬新な探偵ゲーム!!

ネットの荒波をくぐり真実をさぐれ!!

インターネットを通じて送られてくる情報を手がかりにして、事件を解決するユニークな推理AVG。次々と舞い込んでくる依頼を、秘書ソフトや検索ソフトと協力しながらネットで情報を集め、解決していくのだ。遺産相続や殺人事件など、18種類＋αの事件（＝シナリオ）を収録しているぞ。現場に行かずに事件を解決する、新タイプの推理が楽しめるのだ。


◀秘書ソフトで情報収集。なんともカワイイソフトだよね！

新作ソフトニュース NEWS

コアなユーザーに人気のPZGがPSで復活!!

キュートなキャラの魅力で、アーケード版やSS版がコアな人気を誇ったPZG『クレオパトラ　フォーチュン』がPSに移植されるぞ。上から落ちてくるブロックで、ミイラを囲んで消す“囲み消し”などが特徴だ。新モードも多数追加されている。『エンドネシア』は、キモチの力“エモ”を使って神様を集めていくRPG。寒がっている人を“アツイのエモ”で暖める、といった具合で人々をいやしていくのが目的だ。甲子園の感動がPS2で味わえるのが『マジカルスポーツ　2001甲子園』。マネージャーと協力して全国制覇を目指すストーリーモードなどで遊べる。『三洋パチンコパラダイス5～ウキウキ大漁旅～』は、人気の「CRウキウキフィッシング」シリーズを収録。攻略に役立つ機能が満載だ。

PS クレオパトラ フォーチュン

▶4 26　▶PZG　▶アルトロン　▶¥5,800

◀CGやキャラのグラフィックはすべて新たに描き起こされ、イベントシーンもフルボイスになったのだ。

PS2 エンドネシア

▶2001年春（予）　▶RPG　▶エニックス　▶価格未定

◀さまざまな人々の生活を観察するのも、このゲームの楽しみ方。リアルタイムで流れる時間がポイントだ。

PS2 2001甲子園

▶5月（予）　▶SPG　▶魔法　▶¥5,800

◀本格的な野球を楽しめる。ユニフォームなどのエディットも可能なので、オリジナル選手で甲子園を目指そう!!

PS 三洋パチンコパラダイス5

▶4月（予）　▶SLG　▶アイレムソフトウェアエンジニアリング　▶¥4,800

◀実機を忠実に再現しているので、ホールにいる気分が味わえるぞ。ライブラリでは登場キャラまで紹介！

©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI 2001 ©2001 VISIT ©2001 TOMCAT SYSTEM ©2001 D3 PUBLISHER ©TAITO CORPORATION 1996,2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©2001 ALTRON CORPORATION ©バンプール・エニックス 2001 ©2001 魔法株式会社 ©SANYOBUSSAN CO., LTD. ©IREM SOFTWARE ENGINEERING

Vol.1 What happened here?

宇宙空母という閉ざされた環境のなか、重厚な人間ドラマが展開されるスペースAVG『PHASE PARADOX』。このページでは、その作り込まれた世界観や設定、個性豊かなキャラクターたちを細部にいたるまで紹介していく。第1回目のテーマは「What happened here？」……宇宙空母に、クルーに、何が起こったのか。

惑星の爆発、そして…

独立任務部隊に属する攻撃型空母・ギャラントは惑星「220」のレスキュー・ミッションに従事していた。そして、その任を終えようとしていたまさにそのとき、惑星「220」は謎の大爆発を起こし、そのショック・ウェーブがギャラントを襲う。ダメージ・コントロールチーム一通称DaCTのメンバーは出動命令を受け、艦内移動装置・トランスポーターに乗り込んだ。が、異様な音を発する不思議な「光の輪」と遭遇したのち、トランスポーターが突如暴走し大破、メンバーのジュードとユマの2名を残し、チームは壊滅してしまう。そして、救助を求め、メディカル・センターを訪れたジュードたちは、次々と襲いかかってくるクルーたちを目にするのだった……。

「未知なるもの」との接触

この物語は、空母・ギャラント内の別々の場所で事故に遭遇した3人の主人公、ジュード、レネイ、アイラの視点を通じて進んでいく。そんな彼らに襲いかかるのが、つい先ほどまで、ともに働いていたはずのクルーたち。そして、その正体も目的もすべてが謎に満ちている「未知の生命体」だ。宇宙空母という閉ざされた空間のなか、彼らはじわじわと主人公たちを追いつめてくる。果たして、惑星の爆発がもたらした恐るべき事態とは何なのか？ そして、襲いかかるクルーたちと、「未知なる生命体」との因果関係は？ すべてが宇宙の闇に包まれたまま、主人公たちは生き残るための道を模索する。その先に待ち受けている、過酷な運命を知る由もなく……。

What is this Noise?

本物のSFワールド

舞台となる宇宙空母や未知の生命体など、本格派SFならではの設定が満載。硬質かつ重厚な、本作の世界を満喫しよう。

作り込まれた世界観

「 現実の延長」を意識して作られた世界観も注目の1つ。宇宙服や小物まで、リアリティを重視した作りはSF ファンも納得の出来だ。

PHASE PARADOX
フェイズパラドックス®

We have no choice...

▶▼惑星の爆発、襲いかかるクルー、正体不明の生命体。その原因も、解決方法も解らない出来事が次々と起こり、主人公たちは混乱する（右写真の男性が主人公の1人、ジュード・サトクリフ）。最強の装備を持つ空母はその機能を止め、安全な場所はなくなった。主人公たちに残された道はあるのか？

今は生き残ることだけ考えろ

いったい何が!?

Escape? or

Put your GUN down!!

You wrong captain!

▲ともに戦ってきた数少ない仲間たちも信頼できなくなったのか、ついには互いの銃口を向けあうクルーたち。誰を信じるべきか？ 疑うべきか？ 極限の精神状態のなか、彼らは生死をかけた選択を迫られる……！

◀仲間を諭す主人公の1人、レネイ・バーン。しかし、その胸中は？

抑えられない猜疑心

生き残ったわずかな仲間。しかし、その仲間たちも突然態度が豹変し、襲いかかってくる。もはや、信じられるものは何もないのか!?

本当の敵とは……!?

襲いかかるクルーや、謎の生命体……恐怖はすぐそこに潜んでいる。しかし、本当の敵は疑心に満ちていく己の心かもしれない……。

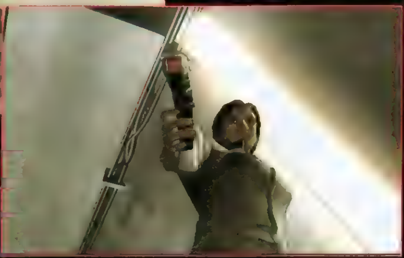
電子化されたリアリティ

The reality processed electronically

人間ドラマを前面に出した本作では、データで形作られた「だけ」のキャラクターたちと、プレイヤーの中の「リアリティ」を呼応させる、というのが大きな課題でした。そのためには、キャラクターたちが呼吸し、笑い、泣き、怒り、悩み、そしてプレイヤーが抱くのと同じレベルで「生きたい」と願う、そういうところをきちんと見せるのがポイントだと思うんです。だから、単語ひとつ、間合いひとつでも、その状況、その人物にふさわしいものを求めて、大勢で検証しました。シーン全体を一連の動きとしてモーションキャプチャーし、英語音声をLAで収録したのも「リアリティの呼応」を追求するためです。（ディレクター柳堀氏・談）

Why... did you shoot her?

▲主人公・ジュードと行動を共にするユマ。銃を嫌っているようだが、この極限状態ではそんな彼女でさえ銃を手にしなければならない。そして、ついにユマにも異変が……!?



Shoot?

PHASE PARADOX フェイズパラドックス

■PS2 ■5月24日発売予定 ■SCE ■¥6,800 ■MC2（854KB）

公式ホームページも要チェック!!

『PHASE PARADOX』のムービーやストーリー、システムなどの詳細を、SCEの公式ホームページ「GARAGE」でも見ることができるぞ。このページでは触れていない、もう1人の女主人公アイラ・ホイプローデンについても詳しくわかるので、さっそくアクセスしてみよう！

http://www.scei.co.jp/scei_index1.html

©Sony Computer Entertainment Inc.※「PHASE PARADOX」および「フェイズパラドックス」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

パチンコファン 対戦格闘ファン 注目!!

ホールを賑（にぎ）わす人気の3機種が早くもPSに登場!!

FEVER4
SANKYO 公式パチンコシミュレーション

ファン大注目！　パチンコSLGの定番『FEVER』シリーズの第4弾がついに発売。今回はホール最新機種の「フィーバーストⅡ」も収録。対戦格闘ファンにも必携な1本だぞ!!

初心者も上級者も大満足な2つのモード

現役機種の素早い移植もさることながら、人気の秘密は独自の2種類のモード。「攻略モード」は実機をとことん研究でき、滅多に見られないプレミアムリーチも見られるのだ。腕に自信のある上級者は、実戦さながらに楽しめる「ランキングモード」に挑戦して、豪華賞品を狙おう。

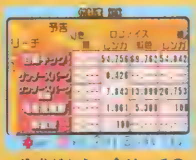
ゲームでイメージをつかんだら、実機で真剣勝負！

▶ランキングモードでは、キュ～トなおねえさんがナビゲートしてくれる♥

PS SLG **FEVER4**
SANKYO公式パチンコシミュレーション
発売中
▶ICS
▶¥4,800
▶MC(2ブロック)

攻略モード

このモードは、自由な設定で台を打てる「通常研究」と、リーチの出現率＆信頼度から大当たりデモまで、台のすべてがわかる「モニター研究」の2種類が楽しめる。


▲公式だから、全リーチの出現率＆信頼度もカンペキ。

◀初心者用に、甘目な釘設定も用意されているぞ。

ランキングモード

ルールはおなじみの3種類。好みのルールで各店のライバルたちと勝負するというストーリー仕立てのモード。

ミリオンアタック

2,500発を元手に、制限時間3時間でどれだけ稼げるかを競うというルール。確率の低い2タイプのCR機と、確率は高いが連チャン性は低い現金機の計3タイプから自由に選べる。

▲専門知識がなくても、これなら釘選びを迷うこともなし。

確変連続チャレンジ

確変図柄による大当たり回数を競うルール。なお確変とは、次回の大当たりが保証され、大当たりが出るまで入賞口が開きやすくなっていること。だから持ち玉も減りにくいのだ。

▲どの店でも、特定の条件を満たせば次のお店へ進めるぞ。

タイムアタック

読んで字のごとく、いかに早く大当たりできるかを競うルール。時間との戦いなので、確率の高い現金機を選ぶと有利に戦えるぞ。同点なら、消費した球数の少ないほうが勝利。

▲プレイヤーのリーチに応じて、ライバルがいろいろな反応を示す。

そして……

3つのお店をクリアすると、いよいよラストステージとなる「朱雀城」が選択可能になる。ここでは、『ストⅡ』でおなじみのリュウ、ケン、春麗がキミの挑戦を待っているぞ！

▲主役クラスのキャラだけに、パチンコの腕もかなりのモノ!?

突発企画！ 自腹1万円 ガチンコ対決

そりゃもう大変！　何がって、PS版『FEVER4』の移植度の高さときたら、思わず実機をプレイしたくなるじゃないですか。そんなわけで、PS編集部が誇るへたれギャンブラーのハム彦氏&mimiが、担当編集＆ライターの意地を賭けて実機勝負！　もちろん、こんな無謀な企画に予算がおりるわけもなく、「負ければ原稿料が丸ごと吹っ飛ぶ恐怖の自腹対決」となった。闘いの舞台に選んだのは、電気製品のメッカ、東京・秋葉原にあるパーラー「P-Festa」。撮影担当で引っ張り出された編集ヨッシー氏と、たまたま居合わせたライターのZ佐藤氏が乱入して四つ巴の対決となる。こうして意気揚々と出かけたものの、店の前には長蛇の列が！　やむなく列に加わるが、出勤する会社員の冷ややかな視線が背中に刺さる。そんな逆境に耐えつつ、ついにバトルスタート！

▶仕事を忘れて真剣勝負ということで、気合いの入りまくる2人。このあと、予想もしない展開が……？

▲確変ゲットで満面の笑みを浮かべるハム彦氏。これでは担当ライターの面目が…（そんなモノありません）。
▶ほかのお客さんを差し置いて、メディアワークスが誇るへたれ4人組が大当たり記録更新中（実話）。

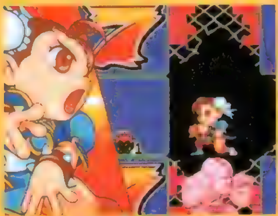
10時、開店を告げる音楽が流れると、いっせいにスタート。「CRフィーバーストⅡSP」の基礎確率は1/309.5とけっこう甘目。この機種のデータも釘の見方も『FEVER4』で勉強したし、コレで当たらなきゃウソだ。でも、実際はそんなに簡単に勝てないのがこの世の常なんだけどね。そんなことを思っているそばから、Z氏の台が激しくフラッシュ。意外とよくある話だが、当の本人は2度目の3000円カードを買いに席を離れ、戻ってみると大当

c2001 インターナショナルカードシステム／SANKYO cCAPCOM　写真撮影協力：P-Festa　■交通→JR秋葉原駅下車電気街口徒歩2分■ホームページアドレス→http://www.p-festa.co.jp/

収録タイトル ～No.1～

元祖対戦格闘がパチンコ業界に乱入!!

今年１月に発売されたばかりの最新機種。モチーフはもちろん、あの対戦格闘の名作『ストリートファイターⅡ』だ。おなじみのキャラが繰り広げるリーチアクションは約30通り。告知音や画面のフラッシュ、背景パターンとの組み合わせによって信頼度も大幅に変化するぞ。



◀お助けキャラが現れて確率がアップしたり、ド迫力のカットインアニメーションが表示されることもある。現在ホールで、抜群の人気を誇る。

▲大当たり中には決まり技も表示され、終了後には再抽選に突入！

◀制限時間内にタルやドラム缶を全部破壊すると確変決定！　これでもう１回大当たりが保証される。

「フィーバーストⅡ」メイン必殺技（リーチパターン）一覧

リーチアクションの中でもイカス6種類を紹介！　キミは実機ですべてを見られるかな!?

【竜巻旋風脚】

かなり低確率だが、予告＆演出の組み合わせによって100％まで発展!!

信頼度 ★☆☆☆☆

【ヨガシェイク】

ハズレかと思いきや、ダルシムの手が伸びてアタリ図柄を引きずり落とす。

信頼度 ★★☆☆☆

【百烈キック】

予告＆演出の有無にかかわらず、平均確率50～60％という高い信頼度を誇る。

信頼度 ★★★★☆

【スーパーサンダースパーク】

ブランカの放電が図柄を引きつけ、アタリ図柄までカウントダウンしていく。

信頼度 ★★☆☆☆

【スーパー百烈張り手】

本田の張り手が図柄を１コマずつ破壊。最低でも25％の確率で大当たり！

信頼度 ★★★☆☆

【スクリューパイルドライバー】

空高く持ち上げた図柄を地面にたたきつけて、アタリ図柄に変える力技だ。

信頼度 ★★☆☆☆

収録タイトル ～No.2～

CRフィーバー ポヨヨン星人

個性的なエイリアンが織りなすコミカルワールド

「CRフィーバーゴースト」の流れを汲む人気機種。コミカルなキャラとバリエーション豊かなプレミアムリーチに話題集中！　妙に個性的でどこか憎めないエイリアンたちには、「小池アラモード」とか「ベンジャミン鈴木」など、名前まで設定されているのだ。

◀▲一度見たらまず頭から離れない、個性の強いエイリアン。独特のテンポで繰り返されるBGMを聞いていると、思わずトランス状態。そのぶん、突然発展するプレミアムパターンには驚かされるぞ。

収録タイトル ～No.3～

CRフィーバー セブンフラッシュ

伝説の名機の面影を残す、ドラムマシンの最進化系

名機「フィーバークイーン」シリーズの面影を残しつつ、リーチ目を演出する〝BJシステム〟を搭載。20世紀のラストを飾った大型ドラムマシン。見た目はシンプルだが、音と光で魅せる派手なリーチアクションは激熱。

◀▲流行のキレイな液晶モノもいいけれど、オールドファンならやっぱりドラム。大当たりめがけて、変則的に動くドラムは一度体験すれば病みつきになること請け合い。熱いリーチ目を覚えよう！

たりというラッキー状態。Z氏のアタリから数分後、負けじとハム彦氏がブランカの発展系、「スーパーサンダースパーク」で大当たり。確変抽選ではお助けキャラが登場（通常なら１人でタルやドラム缶を壊すが、助っ人が付くことで再抽選の確変獲得率も一気にアップ）。見事確変をゲットすると、アッという間に「スクリューパイルドライバー」を決めて、さらに確変という強運っぷりを見せつけた（余談だが、普段の彼は編集部随一の運の悪さを誇る）。残されたヨッシー氏とmimiの焦りをよそに、密かにプレミアムリーチを引き当てるZ氏。彼の怒濤の連チャンが６箱を記録する頃に、ようやく２人にも大当たりが到来。こうして約２時間の激闘を終え、結果は全員大勝利という結果に（本当）。皆さんも「FEVER4」をプレイし、実機にチャレンジしてみては？（未成年はダメよ）

勝利後は、「FEVER4」でさらに研究。ついでに勝利の余韻にも浸りました

『フィーバー』シリーズファン必見！激レアアイテム＆ソフトをゲッチュ!!

シリーズ最新の『FEVER4』のソフトと「CRフィーバーストⅡ」特製耳かきをセットで3名の読者にプレゼント！　この耳かきには人形（リュウ、ケン、春麗）付き。欲しい人は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、好きな三共パチンコの機種と理由を書いて、DPS編集部（あて先はP.207参照）「パチ」係まで送ってほしい。しめ切りは3月22日（消印有効）。

※当選者は、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

1500万人のウハウハ化計画
PlayStation
来た!
SANKYO
FEVER4
SANKYO 公式パチンコシミュレーション
Fever Seven Flash
STREET FIGHTER II
SANKYOの人気3シリーズ9機種をたっぷり満載！
プラス
ウハウハキャンペーン第4弾！
今回もすてきなプレゼントをご用意！
大好評!
今回の応募者全員プレゼント
FEVER4特製ストII耳かき！
http://ics.sankyo-fever.co.jp/
FamilyMart
上記4チェーンのほか 四国スパーでもお求めになれます
好評発売中!!
標準価格4,800円(税別)
インターナショナルカードシステム 株式会社
お問い合わせ：03-3486-4081(ユーザーサポート)
© 2001 インターナショナルカードシステム／SANKYO © CAPCOM

妹たちの魅力がギュッ！
プレイステーション版『シスター・プリンセス』のオフィシャルガイド
ゲーム中に使用されているイベントビジュアルCGを150点以上収録！
さらに12人のキャラ別ベストエンディングまでの完全攻略もばっちりフォロー！！
電撃G's PREMIUM Vol.4
シスター・プリンセス
Sister Princess
If you suddenly become to have twelve sisters,what do you think?
More over,they are so pretty,sweet,charming...and loving you so much!
綴じ込み付録 B4判ポスター B5判メモリーカードシール
好評発売中
♥ビジュアル＆完全攻略ブック♥
PS 電撃G'sマガジン責任編集 定価：本体1,500円＋税
電撃G'sマガジンキャラクターコレクション
Sister Princess
〜お兄ちゃん大好き♥〜
illustration／天広直人 word／公野櫻子 定価：本体各580円＋税
妹ひとりに一冊、お兄ちゃんへの想いが詰まったハートフル・ショート・ノベル
好評発売中!!
①可憐 ②花穂 ③衛
④咲耶 ⑤雛子 ⑥鞠絵
3月30日発売予定 ⑦白雪 ⑧鈴凛 ⑨千影
©2000 天広直人・公野櫻子／Media Works Inc.・Stack ©天広直人・公野櫻子／メディアワークス
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03-3238-8605（角川書店特販部）
インターネットで読む電撃「電撃オンライン」▶http://www.mediaworks.co.jp/

『序章篇』から『本篇』へ さらに加熱する

機甲兵団 J-PHOENIX
ジェイ・フェニックス

「序章篇」の売れ行きも好調で、一気に期待が高まる「機甲兵団J－PHOENIX」。今回は風雲急を告げる第7章以降の最新情報に加えて、ついに公開となったオープニングムービーの映像を紹介していくぞ！ さらに「電撃 J－PHOENIX」スコアアタックキャンペーン」改め、「電撃百機斬りシークレットスコアアタック」の詳細も決定!! ここでしか手に入らない豪華賞品も当たるぞ。タカラの「百機斬りキャンペーン」とあわせて、どしどし応募しよう!!

PS2 ACT	機甲兵団 J-PHOENIX	4月 予	▶タカラ ▶¥6,800
		▶MC2（KB数未定）	

第7章以降の最新情報を一挙に公開!

章が進むにつれて、しだいに緊迫した展開を見せる「J－PHOENIX」のストーリー。今回紹介する第7章を境に、いよいよ第3の国家「ミラムーン」が動き出し、国家間の対立は激化の一途をたどることになる。それに応じて、グレン小隊の任務もより困難なものに。トレーラーをかばいつつ、制限時間内に敵を全滅させなくてはならない第7章のように、厳しい条件を要求されるミッションが増えてくるぞ。また、登場するＰＦ（パンツァーフレーム）も、より強力になっていく。なかには通常サイズの3倍を超える超巨大ＰＦの姿も!? 続報に期待しよう!!

▲激化する国家間の対立。キミの活躍がアルサレアの命運を切り開くことになるぞ!!

第７章 トレーラー強襲

亡命者を救出せよ!!

亡命を希望してきたヴァリムの兵器開発者を、戦場で救出するミッション。単独で出撃した主人公に対して、敵の小隊が連係攻撃を仕掛けてくる。目標のトレーラーが逃げる前に敵を全滅させて、積荷と研究員を確保しよう。困難な任務を遂行することができるか!?

◀トレーラーを破壊しないように注意しつつ、多数の敵と戦わなくてはならない。相手の数が多いので、弾切れの心配も!?

▼見捨てられた無人の街を舞台に、激しく戦う人型兵器ＰＦ。ロボットアニメ顔負けの、迫力の戦闘シーンが楽しめるぞ!!

APF-005L J-ブラスター

最新鋭機Ｊ-フェニックスの機能を陸戦仕様に特化させ、驚異的な攻撃力を実現したＰＦ。重装備で巨大化した機体を維持するために、戦場で回収したヴァリム軍の重ＰＦ「タルカス」の技術が導入されている。

アルサレア軍

◀目標の研究員を乗せたトレーラーがマップ外に出るまでに、敵を全滅させなければならない。

息もつまる攻防!!

※4月発売予定のものは「本篇」。現在発売中のものは「序章篇」です。

迫力のオープニングムービーに注目!!

ゲームに登場する魅力的なキャラクターとPF（パンツァーフレーム）を、アニメ&CGムービーで完全再現。ハイクオリティの映像で描かれる主人公たちの活躍や、リアルなPFの動きをとおして『J-PHOENIX』の世界をより深く楽しめるぞ！ この映像は、3月16日発売の電撃PSD42号に収録される予定なのでファンは要チェックだ!!

『J』の魅力を大紹介!!

この人物に注目!!

ツェレンコフ参謀本部長

アルサレア軍の意志決定機関である、参謀本部のリーダー。前将軍の死と遺言を知る数少ない人物の1人。冷静な判断力と、高い組織運営能力で、主人公を補佐する。

ZCX-RK08 Ro・Ki（ロキ）

アルサレア軍のPFに対抗して開発・実用化された、ヴァリム軍の改良型量産PF。「ヌエ」の設計データをもとに、さまざまな新技術を導入して、まったく新しい機体として生まれ変わっている。

予告編 第8章以後の戦いを先取りチェック!

さらに困難な任務がキミを待つ!!

ミラムーンの基地で行われた、ヴァリムの新兵器起動実験。調査に向かったグレン小隊は、そこで信じられないものを目撃する。かつてない巨大な敵を前に主人公の決断は!?

▲主人公を残して、次々と倒れていく仲間たち。わずか1機で強敵に挑む彼に、はたして勝機はあるのか!?

◀この巨大PFはいったい…。

◀ついにその正体を現したヴァリム軍の新兵器との死闘。ミサイルの雨が主人公の機体に襲いかかる。

巨大なPFとの死闘も!?

ヴァリム軍

ZCX-VT03 Ve・Tarl（ヴェタール）

ヴァリム軍の次期主力PFとして配備される量産型PF。グレン小隊との戦闘で大破した「タルカス」の設計思想を受け継いでおり、量産機でありながら驚くべき高機動性能と高積載能力を誇る。

ついに詳細が決定!! 電撃PS・電撃PS-D・電撃オンライン協同企画開幕!

電撃百機斬り シークレットスコアアタック

電撃オリジナルのスコアアタックがいよいよ募集開始。どしどし応募して豪華賞品をゲットしよう!!

「百機斬りモード」での撃破数を競う、電撃オリジナルキャンペーンがついに開幕!! 『序章篇』の「百機斬りモード」をプレイして、最終撃破数の表示画面（自機が爆発した直後）を写真に撮影しよう。写真と、①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥最終撃破数の数字を明記した紙を封筒に入れて、下記のあて先まで送ること。しめ切りは3月31日（消印有効）。最優秀記録者には特製フィギュアが贈られるだけでなく、記録の下1〜2ケタの数字に応じて賞品が当たるダブルチャンス方式なので、ふるって応募してほしい!!（※2）

「電撃トップ賞」
オリジナルフィギュア…1名
（最優秀記録者1名）（※1）

「電撃スコア賞」
オリジナルイラストフォトシート…100名
（記録の下2ケタとシークレットスコアが一致）

「電撃パイロット賞」
オリジナルクリアファイル…900名
（記録の下1ケタとシークレットスコアが一致）

あて先 〒101-8305（株）メディアワークスDPS「電撃J-PHOENIX」係

（※1）：各部門において、それぞれ該当者多数の場合は、抽選で選ばれます。（※2）：当コーナーに寄せられた記録は、同時開催中のタカラ公式「百機斬りキャンペーン」（詳細は[http://www.takara-game.ne.jp/]まで）にも、自動的にエントリーされます。

チェック 機甲兵団J-PHOENIX をPS2特選映像に収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D42は3月16日発売予定（特別定価1,000円）

電撃文庫

最新刊 3月10日発売!

ラストは誰にも予想できない!

Star Ship Operators

スターシップ・オペレーターズ

1

定価:本体510円+税

宇宙艦の代金と運行費用を稼ぐため、生中継されながらも
戦い続けるクルーたちの運命は!?

水野 良 ／キャラクターデザイン・イラスト 内藤 隆 ／メカデザイン 山根公利

傭兵たちの新たなる伝説を描く短篇集

傭兵伝説クリスタニア 暗雲の予兆

著／グループSNE　原作／水野 良
イラスト／末弥 純　定価:本体510円+税

謎めいた言葉と一枚の地図に導かれ、パステルたちの新たな冒険がはじまる!

新フォーチュン・クエスト 7

待っていたクエスト エピソード2

深沢美潮　イラスト／迎 夏生　定価:本体510円+税

のちに"伝説の海賊"と呼ばれる少年・アイフリードが繰り広げる壮大な冒険ファンタジー!

テイルズ オブ エターニア 外伝・聖(セント)エルモの灯

祭紀りゅーじ　イラスト／橋本正枝　定価:本体510円+税

時空を飛び越えて出会った少年と少女。廃墟のトウキョウで2人の不思議な夏休みが始まる。

時空のクロス・ロード2 サマーキャンプは突然に

鷹見一幸　イラスト／あんみつ草　定価:本体590円+税

裏切り、激化する戦闘…その果てに少年が見たものとは? ウェスタン・アクションついに完結!!

アーバックス③"X"

定価:本体510円+税

あかほりさとる　キャラクター原案、カバーイラスト／七瀬葵　口絵、本文イラスト／西田亜沙子

ガンパレード・マーチ

作画／さなづら ひろゆき
原作／ソニー・コンピュータエンタテインメント

新連載!!

行殺♥新選組

作画／八雲剣豪
原作／ライアーソフト

罪と罰 ～地球(ほし)の継承者～

作画／大塚 寛
NINTENDO64「罪と罰」より

最先端コミック世代に贈る 超高画質コミック誌!!

月刊コミック 電撃大王 DAIOH

4月号
3月17日発売
特別定価620円(税別)

メディアワークスのホームページ　http://www.mediaworks.co.jp/

©2000 Sony Computer Entertainment Inc.

発行●メディアワークス　発売●角川書店

お問い合わせ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
(メディアワークス電撃文庫編集部)

本誌だけの真相追求第3弾！
Xbox日本版コントローラはこれだ!!
任天堂名物男が語る魅力のすべて
ゲームボーイアドバンス
3月21日 発売直前 大特集
「絶対買い」の理由
セガの明日はどっちだ
3月末 モデム
4月19日 モバイルケーブル
PS2ネットワーク いよいよスタート!!
表紙／周防玲子
ゲーム
Z.O.E／ワールドサッカー ウイニングイレブン5／
シスター・プリンセス／
サクラ大戦3／魔剣爻／グランツーリスモ3／
ファイナルファンタジーII／アーマードコア2
デジグッズ
●春のパソコン特集・厳選28●
VAIO MX PCV-MX5GK V7／
VALUSTAR TVT80CJJ・6JD／
Gateway SOLO3400
●最新デジカメ大集合●
FinePix2300／MavicaMVC FD87
オールラウンド・デジタルメディア・データマガジン
電撃王
4月号 絶賛発売中 定価590円(税込)
電撃王責任編集
NTTドコモ編集協力
503iとiアプリを遊び倒すための1冊！
●503iのハードとソフトの情報が凝縮!!●
iモードオフィシャルガイドブック 2001年春
3月28日発売予定 予価520円(税込)
ⓒ2000 天広直人・公野櫻子／Media Works Inc.・Stack ⓒKONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN ALL RIGHTS RESERVED.
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
インターネットで読む電撃「電撃オンライン」⇒http://www.dengekionline.com

電撃NEWS STATION ニュースステーション Part 1 PS&PS2

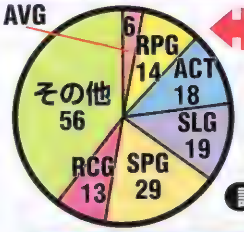
今号よりニュースページは2部構成でお届け！ Part 1は PSとPS2の話題を中心にお贈りするぞ！

今号の目玉！ 祝発売1周年！PS2の現状を徹底検証！

First Topic ▶ PS2の発売から1年を振り返る

PS 2発売1周年を目前にした2月21日、SCEは都内で「PlayStation Meeting 2001」と題したマスコミ向けの発表会を行い、PS 2の現状と今後の展開を明らかにした。それによると、PS 2は日本国内で438万台を出荷（2月18日現在）。また、北米市場で210万台、欧州市場で168万台、全世界で合計816万台を出荷したが、まだまだ品不足の状態であるとした。ソフトに関しては、3月末日までに1,700万本（188タイトル）の出荷を予定。今後はさらにライセンシーを充実させ、ラインナップを強化していくことを宣言した。

ジャンル別タイトル数



グラフは、3月8日までに発売されたPS2作品155タイトルを、ジャンル別に大まかに分類したもの。RPGなどはまだ少なく、ACTやSPGなどの本数の多さが際立つ結果となった（数字は本数）。

計155タイトル

累計出荷数は438万台!!

発売から1年間のハードの出荷台数としては、驚異的な数字。SCEは、今後も月産200万台以上の出荷体制を整えて、さらなる普及&市場の拡大を目指すとしている。

PlayStation Meeting 2001概要

まず、携帯電話接続ケーブルを3月29日に¥3,500で発売すると発表。同時に対応作品として、PS用『iモードもいっしょ』とPS2用『Check-i-TV（チェキッティービー）』の2タイトルを発売する。続いてPS2を使ったネットワークビジネス展開を本格スタート、PS2用HDD（仮称）を容量40GB予定で7月に発売する。また、ナムコ、セガと共同で、ブロードバンド事業を推進。セガやナムコのアーケード施設を、ブロードバンドネットワークで結ぶ構想を明らかにした。

今号の総評！ ソフトラインナップの充実が今後のカギに

相次ぐ大作の発売延期で、PS 2のタイトル不足が指摘されているのは周知のとおり。事実、好調なハードに比べてソフトの売上はやや弱く、50万本クラスのソフトが意外にも少ない（右表参照）。SCEもライセンシーの拡充とバックアップ強化を軸に、状況を改善していく方針だ。良質なソフトをいかに多くそろえるかが、PS 2の今後の課題だといえる。

PS2ソフト売上ランキング（2月18日現在）

順位	タイトル	メーカー	総売上本数
1	鬼武者	カプコン	824,722 本
2	RIDGE RACER V	ナムコ	697,856 本
3	激空間プロ野球 AT THE END OF CENTURY 1999	スクウェア	641,284 本
4	鉄拳TAG TOURNAMENT	ナムコ	451,967 本
5	決戦	コーエー	446,702 本
6	機動戦士ガンダム	バンダイ	390,351 本
7	実況 パワフルプロ野球7	コナミ	360,416 本
8	バウンサー	スクウェア	346,374 本
9	DEAD OR ALIVE 2	テクモ	343,993 本
10	真・三國無双	コーエー	328,138 本

※「電撃マーケティング室」調べ

新製品GOODS 5周年記念の豪華アイテム！

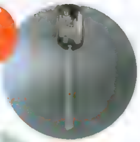
URL http://www.capcom.co.jp（カプコン）

3月22日の『バイオハザード』発売5周年を記念して、10,000セットの限定パッケージ「バイオハザード5周年記念スペシャルパッケージ ナイトメア リターンズ」が発売されるぞ。PS版の『バイオ』、『バイオ2（デュアルショックVer.）』、『バイオ3』、およびPS 2版『コード：ベロニカ完全版』の4本のソフトに加えて、5周年記念DVD「Wesker's Report」を完全収録。ほかに5点の特製アイテムも入っている。ファンなら絶対に見逃せないアイテムだぞ!!

▶ケースに入れて持ち歩ける特別仕様。『バイオ』のすべてがこの中に!?

キーホルダー

ドッグタグ



ペン

徽章

こだわりのアイテムが満載！

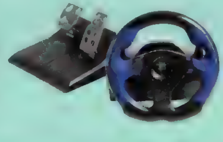
バイオハザード5周年記念スペシャルパッケージ ナイトメア リターンズ
▶ 3月22日 ▶ ¥28,000（税別）
▶ カプコン

ちょっと気になる話題を一挙掲載 Catch Up Station

PSおよびPS2に関連するゲーム業界の情報を、まとめて紹介していくこのコーナー。今回も見逃せない情報満載!!

■「GT FORCE」4月に発売延期

ロジクールは、SCEの「GT 3」の発売延期を受けて、同ソフトに対応したフォースフィードバックステアリングコントローラ「GT FORCE」の発売を、4月に延期すると発表した。価格はオープン。詳細はまだ未定なので、続報に期待しよう!!



URL http://www.logicool.co.jp（ロジクール）

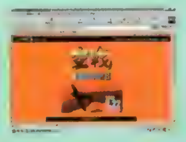
■ クロノア2 予約キャンペーン

ナムコから3月22日に発売されるPS2用ACT『風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～』の予約キャンペーンが実施中。ポスターが貼ってあるお店でソフトを予約すると、購入時にクロノアのイラスト入りジップトップ（キーホルダー）がもらえるぞ。さっそくお店へ急ごう!!

URL http://www.namco.co.jp（ナムコ）

■『空戦』の公式サイトに注目！

角川書店のPS2用フライトSLG『空戦』の公式サイトが開設されたぞ。「戦闘機博物館」と題されたこのサイトでは、ゲームに登場する戦闘機の情報や、関連グッズの通信販売コーナーが公開されている。興味がある人は、下記のアドレスへアクセスしてみよう。



URL http://kuusen.lycos.co.jp（戦闘機博物館）

イベントTOPIC 「キャラショー」のメインビジュアル募集!

URL http://www.jolf.co.jp/tcs (公式ホームページ)

今年も「東京キャラクターショー2001」が、7月21日(土)・22日(日)に幕張メッセで開催されることになったぞ。現在TCS事務局では、同イベントのメインビジュアルを一般から募集中。グランプリを獲得すれば賞金50万円がキミの手に!!

◀ゲームやアニメの人気キャラが集結!!(写真は前回の風景)

募集要項 作品のテーマは「自由」。既存のキャラやデザインを模倣していない、オリジナル作品に限る。油彩、水彩、CGなど、応募形式は自由。複数応募可。サイズは、B4(257×364mm)～B1(728×1028mm)まで。①作品テーマや創作意図、②住所、③氏名、④年齢、⑤性別、⑥職業、⑦電話番号、⑧CGの場合は使用ソフトを明記した紙を同封して、欄外(※1)のあて先まで。

新製品GOODS 高画質プライベートモニターが登場

URL http://www.irem.co.jp (アイレム)

アイレムからゲーム機やDVDなどが接続できる卓上型液晶モニター「プライベートベース」が登場。7インチのワイドTFT液晶、ステレオスピーカーを搭載した本格的な仕様だ。別売りのチューナー(¥15,000税別)を接続すればTVも楽しめちゃうぞ。

プライベートベース
▶発売中 ▶オープン価格
▶アイレム

▲自室で手軽に、PS2のゲームやDVDが楽しめるぞ。

キャンペーンTOPIC 『センチ』ダブルプレゼントキャンペーン♡

URL http://www.neic.co.jp (NECインターチャネル)

▲日本全国に住む12人のヒロインとの恋愛が楽しめるSLG。彼女たちの秘められたエピソードを収録した『～約束～』にも注目!!

NECインターチャネルから3月29日発売の『センチメンタルグラフティ』および『センチメンタルグラフティ～約束～』のダブルプレゼントキャンペーンが実施されるぞ。商品封入の応募券に、必要事項を記入して応募すると、全員に特製トレカが、さらに抽選で特製テレカが当たるのだ。ファンは要チェック!!

イベントも要チェック!

恒例の「NECインターチャネルファン感謝デー」が、3月25日に東京・秋葉原のヒロセビル、および第5電波ビルで開催される。詳しい情報は後日発表されるのでHPをチェックしよう!!

イベントTOPIC 『マール王国』イベント報告!

URL http://www.messe-sanoh.co.jp (メッセサンオー)

『天使のプレゼント マール王国物語』のイベントが、2月11日東京・秋葉原のメッセサンオー本店で開催された。当日はコルネット役の声優「藤野かほる」さんと、ミャオ役の「田村ゆかり」さんが登場。ファン1人1人と握手しながらサインに応じていたぞ。

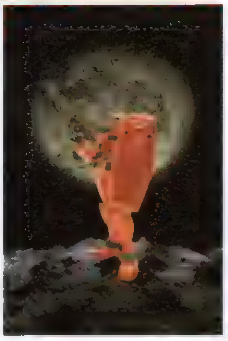
▲ファンの言葉に答えながらサイン&握手に応じてくれた2人。彼女たちの今後の活躍に期待!

募集要項 2人のサイン入り色紙を3名様に。ハガキに①住所、②氏名、③年齢、4職業、⑤電話番号を明記して、〒101-8305(株)メディアワークスDPS「マール色紙」係まで。しめ切りは3月22日(消印有効)。

イベントTOPIC 時代を超えて"おもちゃ"が勢ぞろい!

URL http://www.toyculture.org (財団法人日本玩具文化財団)

おもちゃを通じて20世紀を振り返る「20世紀おもちゃ博物館展」が、3月22日～4月2日[10:00～19:30]に、京都・大丸京都店6階の大丸ミュージアムで開催されるぞ(大人¥500/高大生¥300、お問い合わせは TEL:075-211-8111 まで)。懐かしいおもちゃから、最新のデジタルトイまで、歴代のおもちゃが一堂に会するこのイベント。終了後は2001年8月末まで、全国を巡回する予定だ。



限定グッズの販売も!?

会場ではおもちゃの展示に加えて、記念の限定商品も販売される予定。バンダイの「超合金可動戦士キャスバル専用ガンダム」(¥4,500(予))もあるので、見逃せないぞ!!

CDならコレだね♥

今回は2大人気作品のサントラを、ピックアップして大紹介!!

▶3月21日
▶¥2,800(税込)
▶ランティス

シスター・プリンセス オリジナルサウンドトラック プラス

メディアワークスから発売中のAVG、「シスター・プリンセス」のサントラアルバム。ゲームBGMの全曲収録に加えて、オーケストラアレンジバージョンを追加収録した、ファン待望の豪華盤だ。

▶3月21日
▶¥2,447(税込)
▶KME/キングレコード

beatmania ANI-SONGS MIX 名作動画REMIX

70～80年代にかけて放映された"名作アニメ"の主題歌&挿入歌全9曲を収録した、リアレンジ・リミックスアルバム。「フランダースの犬」や「小公女セーラ」などの感動作が、「ビーマニ」サウンドで甦る!!

■アトラスのゲーセンにGO!

現在「ムー大陸」をはじめとするアトラスのアミューズメント施設では、楽しい企画が満載の「ムー大陸祭り」を開催中だぞ(～3月20日まで)。携帯電話の番号でプレゼントが当たる「携帯電話ナンバーズ」や、同社のホームページでクーポン券をゲットすると、オリジナルグッズがもらえるキャンペーンなどが実施中だ。ほかにも豪華な特典が満載なので、この機会にぜひ足を運んでみよう。

URL http://www.atlus.co.jp (アトラス)

■PCCWジャパンがゲーム事業を強化

パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン(PCCWジャパン)は、世界でも有数のネットワークゲーム開発メーカー、VR・1エンターテインメントを買収したと発表した。PCCWジャパンは今後VR・1社の技術を使って、ネットワークゲーム事業を推し進めていく方針。昨年買収したジャレコのゲーム事業とのシナジー効果も見込まれている。同社の今後の活動に期待したい。

URL http://www.jaleco.co.jp/top.html (PCCWジャパン)

■メディア芸術祭受賞作を展示

映画版「BLOOD THE LAST VAMPIRE」の入賞でも話題になった文化庁メディア芸術祭。各受賞作品の展示とシンポジウムを目的としたイベントが3月13日～18日[10:00-18:00]まで東京都渋谷区の恵比寿ガーデンホールにて開催されるぞ。13日には「バガボンド」の井上雄彦氏と「アヴァロン」の押井守氏、17日には「BLOOD～」の北久保弘之氏らによるシンポジウムが行われる予定だ。入場は無料。

URL http://www.cgarts.or.jp/festival (公式ホームページ)

■トロから「つぶやき」が届く!

パソコンでホームページに登録すると『どこいつ』シリーズのトロから無料でメールが届く! そんな楽しいサービスが現在実施中だ。下記アドレスのホームページに自分のプロフィールなどをパソコンから登録すると、トロから毎日ひとこと「つぶやき」がメールで送られてくるのだ。今のところ最低でも1年はサービスが継続されることが決まっているので、早めに登録しよう!

URL http://www.toromail.com (登録用ホームページ)

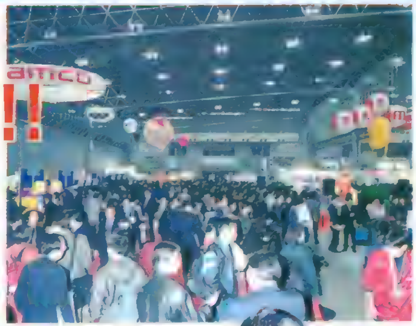
(※1)「東京キャラクターショー2001」メインビジュアル募集のあて先:〒103-8302 東京都中央区日本橋本町1-3-5「東京キャラクターショー事務局」係まで。しめ切りは4月20日(必着)。募集に関する詳しい情報は、上記のホームページまたは事務局(TEL:03-3231-5354/FAX:03-5200-3240、平日[10:00～18:00])まで。

電撃 NEWS STATION ニュースステーション Part2 TOPICS

TOPIC1 ARCADE アーケード

AOU2001に出展された期待の新作をピックアップ!!

去る2月23、24日に幕張メッセで開催された「AOU2001アミューズメント・エキスポ」。今年で20回目となるこのショーでは、国内外のメーカー51社による最新アミューズメントマシン約1,800台が出展された。そのなかで最も来場者の注目を集めていたのは、セガの『バーチャファイター4』。ビデオ映像のみの出展ではあったが、上映時は新時代の『バーチャ』の姿をひと目見ようと、数多くのファンが集まっていた。また会場全体の傾向としては、ビデオゲームの出展数が減少し、大型筐体によるゲームやプライズマシンの数が多く見受けられたのが印象的だった。



◀『バーチャ4』効果か、会場には前回にも増して多くのアーケードファンが詰めかけた。

バーチャファイター4

●セガ・AM2研 ●FTG ●稼動時期未定

ついに映像公開！新たなシステムも判明!!

PS2での発売も決定した『バーチャ4』が、ついにその片鱗を見せはじめた！ まずは今回公開された画面からもわかるように、キャラのモデリングや背景など、グラフィックが大幅に進化。さらにディレクターの鈴木裕氏によると、勝敗数などを記録するカードシステムの採用や、携帯電話とのリンクなども予定しているとのこと。期待せよ！

よりパワフルなボディになったウルフに注目！

◀筋肉のリアルさが増し、一段とレスラーらしくなったウルフ。

▲会場ではシリーズの生みの親、鈴木氏によって、数々の新要素が明らかに！

コスチュームが一新!! 影丸

親子対決ふたたび！

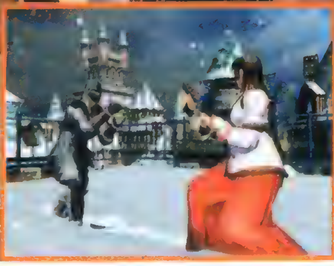
▲長い間続いてきたチェン親子の闘いも、ついに決着か!? 上空を飛ぶ鳥にも注目せよ！

鉄山靠は健在！

▲驚異の威力を誇る八極拳の奥義・鉄山靠は、今回もアキラの代名詞？

◀ラウの表情に注目。今回の『4』では状況に合わせ、キャラの表情も多彩に変わるようだ。

さらに優雅に美しく！梅小路葵



◀対峙する葵と影丸。移動にあわせて雪原に溝がついている。

新キャラや操作系も明らかに!!

[illegible]を確認できた。また新キャラは男女1名ずつ追加されるようで、当日は中国拳法「羅漢拳」を使う坊[illegible]ながらまだ画面は公開できないが、黄色い僧衣をはためかせて闘う姿[illegible]への移動が行える模様だ。

▶2P[illegible]

Writer's Impression

新キャラクターの詳細も気になるが、それ以上に当日の映像で気になったのは、パイとラウの組み合わせ。相手の打撃をさばいたり、足払いを流れるようにジャンプで避けたりと、前作にない動きが確認できた。公開された映像が実機上のものであるだけに、やはりこれらの動作は、『4』で採用される新しいシステムの1つなのだろうか？　(バーチャジャンキー・渋谷J)

『バーチャファイター4』の情報は発売中の電撃王4月号もチェック！

Original Game©SEGA／CRI 2001

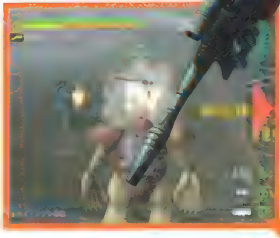
機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン

●発売元：バンプレスト／開発・販売元：カプコン ●ACT ●3月下旬稼動予定

一年戦争を舞台に2vs2の激戦に挑め！

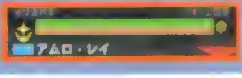
アニメ「機動戦士ガンダム」の1年戦争を舞台にしたACTが登場！ プレイヤーは連邦軍かジオン軍を選び、同軍のプレイヤーと協力（いない場合はCOMが参戦）して2対2で戦うことになる。アニメに登場したほとんどのモビルスーツを選べるのも魅力だ。上達すればまさにニュータイプ気分が味わえるかも!?

▲ゲーム中は、会話シーンなどのカットインも挿入される。



▶サイド7からア・バオア・クーまで、ステージも原作通り！

「戦力ゲージ」が勝敗を分ける！



Writer's Impression

戦闘前のカットインやセリフなど、ファンなら思わずニヤリとしてしまう演出が随所にあり、「ファーストガンダム」世代の人間にはタマラナイ一品。さらに原作に登場したパイロットの名前も選択できるので、思いっきり感情移入できます。まずはプレイすべし！ ジーク・ジオン！ （第4部隊・高橋）

バーチャストライカー3

●セガ／アミューズメントヴィジョン ●SPG ●稼動時期未定

『VS』シリーズ待望の新バージョンがついに登場！

根強い人気を誇るサッカーゲームの最新作。前作にはなかった各選手の細かい動作が再現され、プレイ感覚も一段とリアルになった。また、DC版『バーチャストライカー2 Ver.2000.1』において好評だった、レッドカードやイエローカード、オフサイドルールのシステムも採用。より実際のサッカーに近い条件でプレイできるようになっているぞ。

▲フォーメーションなど、2001年2月現在の最新データを反映！

▶悪質なファウルにはカードが！ これで戦い方も変わる!?

犬のおさんぽ

●セガ　ワウ エンターテイメント ●ETC ●初夏稼動予定

犬好きにはたまらないゲームが登場！

ランニングマシンのような筐体の上を歩きつつ、手綱を操作して犬を散歩させるゲーム。愛犬の「ごきげんメーター」に注意しながら、ゴールを目指せ！

クラブカート ヨーロピアン セッション

●セガ ●RCG ●稼動時期未定

データを記憶できるRCG!!

ノービスからスタートし、クラスをステップアップしていくカートRCG。成績を磁気カードに保存できるため、上位のクラスを目指して長く楽しめるぞ。

モーキャップボクシング

●コナミ ●SPG ●3月稼動予定

よけて近づきパンチを打て！

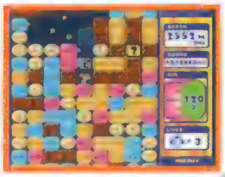
「姿勢検出超音波センサー」を搭載したリアルなボクシングゲーム。実際に体を上下左右に動かして敵のパンチを避け、表示された弱点にパンチを打ち込むのだ！

ミスタードリラーグレート

●ナムコ ●PZG ●3月稼動予定

個性豊かな6キャラでプレイ！

『2』の2キャラに加え、今回はそれぞれ能力の異なる新キャラ4人が登場！ さらにタイムアタックモードや特殊ブロックなどの新要素も追加されている。



ヴァンパイアナイト

●ナムコ ●STG ●3月稼動予定

セガとナムコのタッグによるガンシューティング登場!!

開発：セガ（ワウ エンターテイメント）、発売：ナムコの共同プロジェクトによる、ガンSTGが登場。プレイヤーはヴァンパイアハンターとなり、現代に蘇った吸血鬼と戦う。PS2と互換性があるアーケード基板「システム246」による、美しい映像も必見だ！

▲ヴァンパイアやゾンビなど、不死の化け物たちが主人公に襲いかかる！

CHECK! PS2互換基板「システム246」とは？

「システム246」は、PS2をベースに開発されたアーケード基板。PS2用に開発したゲームソフトを比較的容易にアーケードへ移植でき、逆にアーケードからPS2への移植もスムーズに行えるのだ。ということは、今回発表された「ヴァンパイアナイト」も、いずれPS2へ移植される可能性があるかも？

▶これまで「システム246」を使用したアーケード作品には、『リッジレーサーV アーケードバトル』や『ブラッディロア3』などがある。

◀ちなみに『バーチャファイター4』の場合は、DCと互換性のあるNAOMI基板のグレードアップ版、「NAOMI2」を使用しているのだ。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO 2001 ©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED. Original Game ©SEGA.1994 ©SEGA／AMUSEMENT VISION,LTD., 2001 ©1996 JFA ©SEGA／WOW ENTERTAINMENT INC.,2001 ©SEGA 2001 ©2001 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 2000 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©2000 NAMCO／SEGA／WOW ENTERTAINMENT, ALL RIGHTS RESERVED.

TOPIC2 Dreamcast ドリームキャスト

ドリームキャストが9,900円に値下げ！ オススメソフトを一挙に紹介!!

ハードの製造中止に伴い、去る3月1日から破格の9,900円に値下げされたドリームキャスト。DPS読者様のなかにも、この機会にDCを買おうと考えている人は多いはず。そこでここでは、本体と一緒に買って損のないオススメソフトをピックアップしていこう。まず3月発売の注目作は、大作AVG『サクラ大戦3』と、コアなゲームファンなら見逃せない異色作『セガガガ』。そして、もちろん発売済みのタイトルにも名作が数多く存在する。なかにはPS2に移植されるタイトルがあるかもしれないので、ぜひチェックしておこう！

多彩なバージョンのDCもリーズナブルに！

サクラ大戦 ドリームキャスト	¥14,800	「サクラ大戦」のイラストが描かれたDC。コントローラとビジュアルメモリもオリジナル！
ハローキティ ドリームキャスト	¥18,800	こちらはクリアピンクのかわいいDC。オリジナルキーボード、ビジュアルメモリも同梱
メタリック&パールカラー ドリームキャスト	¥14,800	色はパールブルー、パールピンク、シルバーメタリックの3種類。Dダイレクト専売だ

3月発売のオススメ新作ソフトはこちら！

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～

花の都・巴里を舞台に華麗なる戦いの幕が開く！

●SLG ●セガ／オーバーワークス ●3月22日発売
●¥7,800（通常版）、¥9,800（初回限定版 A・Bセットとも）

セガサターンで人気を博した、太正浪漫あふれるAVGの最新作。前作までは帝都・東京が舞台だったが、今作は花の都・巴里（パリ）に舞台を移し、主人公である花組隊長・大神以外の登場キャラも一新されているぞ。また、基本的なゲームの流れはそのままに、グラフィックやシステムなど、あらゆる面がパワーアップしているのだ！

▲◀普段はテアトルのステージで華やかに演じているメンバーだが、有事の際は"巴里華撃団"として悪と戦う！

▲『3』ではステージもポリゴンになり、より臨場感あふれる戦闘が楽しめる。

戦闘パートもグレードアップ!!

『サクラ大戦3』の情報は電撃オンラインもチェック！
http://www.dengekionline.com

セガガガ

オレがセガを建て直す!! 超異色な"セガ"シミュレーション！

●SLG ●セガ／ヒットメーカー ●3月29日発売
●¥5,800（Dダイレクト専売）

西暦2025年、混迷が続くゲーム業界。そのなかでいまだ業界制覇の野望を果たせぬセガは、極秘プロジェクト「セガガガ」を発動させる——。というわけで、なんと本作の目的は、セガの経営者となりゲーム業界の制覇を目指すこと。プレイヤーは与えられた3年間で目的を達成するため、優秀なクリエイターを獲得し、超ヒットゲームを開発しなければいけないのだ。セガを生かすも殺すもキミ次第。見事セガを業界一の座に立たせることができるだろうか？

◀登場するキャラや設定は、セガマニアならニヤリとするものばかり。キミはいくつわかる？

▲敵対ゲームメーカー"ドグマ"にシェアを独占されてしまうと、当然ゲームオーバー（涙）。

2つのパートで構成！

本作はRPGとSIMの2つのパートに分かれている。RPGパートは開発室を探索し、遭遇した開発者を説得して獲得することが目的。操作は通常のコマンドタイプのRPGと同じで、説得（攻撃）やハッタリ（魔法）などのコマンドを選んで戦って(?)いく。そして一方のSIMパートでは、獲得した開発者に指示を与え、ソフトを開発していくことになるのだ。

◀これが説得（戦闘）画面。開発者を動揺させろ！

CHECK! Dダイレクトって何？

Dダイレクトは、セガが運営するインターネット上の販売店であり、DCのソフトや周辺機器などを、24時間いつでも注文することができる。支払い方法も簡単なうえ、商品は宅急便で家に届けてくれる（発売前に予約しておけば発売日に到着）ので、とっても便利だぞ。ちなみに『セガガガ』は、このDダイレクトでしか買えないので注意！

DダイレクトURL http://www.d-direct.ne.jp/

©SEGA／OVERWORKS,2001 ©RED 2001 ©SEGA CORPORATION／Hitmaker Co.,Ltd.2001 ©SEGA／SONIC TEAM,2000. ©2000 角川書店/ESP ©1998 水野良・グループSNE・夏元雅人／ロードス島戦記プロジェクト／テレビ東京 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,2000 ©1998 1999 NAMCO LTD. ©1999 2000 CRI ©2000 Visual Art's／KEY／NECインターチャネル ©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.SUPPORTED BY TAKUMI CORPORATION

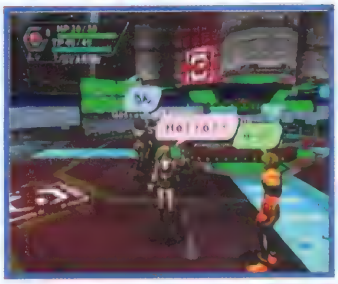
発売済のオススメソフトはコレだ！

ここからは、これまでに発売されたDCソフトのなかから、元電撃DCライター・メガドラ馬鹿が選んだ「DCでしかプレイできない名作」をジャンル別に紹介！ どのソフトも、値段以上に楽しめること間違いなしだ。DCを買ったはいいけれど、なにをプレイしたらいいかわからないという人は、まず好きなジャンルの名作ソフトを買ってみてはどうかな？

ネットワーク

1 ファンタシースターオンライン（セガ）

DCユーザーなら絶対にプレイすべきRPG。面識のない相手とのプレイでも、「人と一緒に冒険するって楽しいんだな～」と感じさせてくれる。唯一の不満点は電話代か？ なお、ネットにつなげなくてもプレイ可能だが、本作の真骨頂を楽しみたいならぜひオンラインで！



▲コントローラでも会話はできるが、潤滑な会話のためにもキーボードはほしいところ。

2 あつまれ！ぐるぐる温泉（セガ）

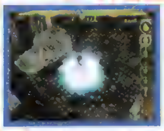
ゲーム自体は将棋や麻雀、トランプなど定番モノばかりだけど、やっぱり人と対戦するってことだけで楽しさ倍増。とっつきやすさも◎。

3 ハンドレッドソード（セガ）

リアルタイムSLGなので、ややとっつきが悪いが、慣れてしまえば問題はない。物語は奥が深く、それだけでもプレイする価値アリ。

RPG

1 RECORD OF LODOSS WAR ロードス島戦記 邪神降臨（角川書店）



原作を知らなくても100%楽しめる、中毒性の非常に高いアクションRPG。クリア後もとことん遊び尽くせる名作だ。

2 グランディアII（ゲームアーツ）

物語的なつながりはないが、PSでも発売された『グランディア』の続編。戦闘システムが斬新で、派手な魔法のエフェクトは必見。

3 デスピリア（アトラス）

世界観、グラフィックのすべてがダーク。ゲーム全体に流れる雰囲気に拒絶反応をおこさなければ、その奥深い物語に絶対ハマれるはず。

ACT

1 ジェットセットラジオ（セガ）

キャラ、音楽、ゲームシステム、とにかくすべてイカしてるッ!! はっきりいって、これをやらずしてACTは語れないぞ、マジで。

2 クレイジータクシー（セガ）

街中を自由に走れるので、それだけでも十分楽しい。また、水の中を走る、崖から飛び出すなど、なんでもアリなハチャメチャぶりも◎。

3 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（セガ）

ツインスティックがないとキツイけど、戦闘の迫力とグラフィックのクォリティは最高！ ネットワーク対戦もかなり快適に遊べるぞ。

FTG

1 ソウルキャリバー（ナムコ）

ナムコ渾身の武器格闘。初心者でも簡単な操作で十分楽しめるうえ、奥も深い。グラフィックの美しさは現在でも最高レベル！

2 CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000（カプコン）

カプコンとSNKの格闘ゲームキャラが一堂に会した記念碑的作品。2D格闘の原点に戻ったシンプルかつ熱い駆け引きも魅力の1つ。

3 ギルティギア ゼクス（サミー）

オリジナル要素はあまりないが、いまだアーケードでも人気の高い作品なので、DCで練習してゲームセンターで腕試し、なんてのもいい。

SLG

1 エアロダンシングF（CRI）

綿密な取材に基づいた戦闘機の挙動は、すべてにおいてリアル。それだけに操縦は難しいが、飛行機好きなら絶対にハマるぞ!!

2 東京バス案内（フォーティファイブ）

都バスの運転手になれるソフト。早く走るのではなく、交通違反をせず、定刻通りに走らなくてはいけない点が新鮮。

3 シーマン～禁断のペット～（ビバリウム）

いわずとしれた超異色育成SLG。毎日10分程度のプレイで遊べるので手軽。ただしエサのやり忘れと、シーマンの毒舌には注意！

AVG

1 Kanon（NECインターチャネル）

物語で泣きたいという人は、とりあえず買って損なし。ホントに泣けます。逆にこれで泣けなかったら、ちょっとヤバイ…かも!?

2 久遠の絆 再臨詔（フォグ）

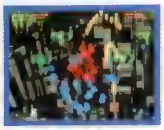
PSで発売された『久遠の絆』の完全版。難易度は比較的高いが、かなり感動できるのでプレイしてみる価値あり。おまけシナリオも◎

3 REVIVE…～蘇生～（データイースト）

謎解きの歯応えがあるので、テキストアドベンチャーに飽きたという人にオススメ。美麗&妖艶なグラフィックも必見だぞ。

STG

1 マーズマトリックス（カプコン）



操作はレバーとボタン1つだけという、シンプルさが非常にイイ。難易度は高いが、得点稼ぎも熱く、シューターなら満足できるはず。

2 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（セガ）

基本的に出現した敵をひたすら撃てばOKなので、ゲーム初心者でも手軽に遊べる。通常のコントローラでちゃんと遊べるのもポイント。

3 ギガウイング（カプコン）

難易度が高く、初心者向きではないが、スコアが万、億、兆…とドンドン上昇していくときの快感がたまらない。『2』もオススメ。

RCG

1 デイトナUSA 2001（セガ）

スピード感抜群で、とりあえず走っているだけで十分楽しい。音楽も超ノリノリ。あの「デイトナ～」の声が響く曲は必聴モノだ。

2 F355チャレンジ（セガ）

スピード感はそれほどないが、挙動などが非常にリアル。音声による練習モードなどもあり、やりこみ派のRCGファンにオススメ。

3 セガラリー2（セガ）

スピード感よりも、グリグリとドリフトを決めたい人向け。難易度は高いが、完璧な走りができたときは、かなり自分に酔えるかも!?

SPG

1 パワースマッシュ（セガ）

簡単操作で思い通りの球が打てるので、誰でもすぐに熱中できる。世界一のプレイヤーを目指すモードなどがあり、内容的にも充実。

2 ジャイアントグラム2000（セガ）

分裂前の全日本プロレス選手&往年のレスラーが勢ぞろい！ システム的にも完成されている。プロレスファンならDC本体ごと買え！

ETC

1 ルーマニア#203（セガ）

神様になって、ある青年の生活を覗くという異色ゲーム。シナリオやキャラがしっかり練り込まれており、演劇のように楽しめる。

2 サンバDEアミーゴ（セガ）

リズムに合わせてマラカスを振るだけなので、ゲームが苦手な人でも手軽にプレイ可能。でも、マラカスコントローラがないと…寂しいかも。

あの「電撃サクラ隊」や「核爆家族」も復活！ ドリームキャストの情報は……
電撃オンライン・電撃ドリームキャスト WEB EDITIONをチェック!
http://www.dengekionline.com(電撃タウン→電撃マンション→電撃DCの部屋)

他機種発売スケジュール 3/9～3/22

今回の注目 ゲームボーイアドバンス 3月21日発売！

今回注目したいのは、なんといっても任天堂から発売される"ゲームボーイアドバンス"。スーパーファミコン並の性能もさることながら、ソフトも非常に充実している（本体と同時発売タイトルだけで約20本）。また、従来のゲームボーイとも互換性があるので、ゲームボーイを持っていない人は、この機会に買ってみてはいかがかな？

- 発売日：3月21日
- 価格：￥9,800［税別］
- 発売元：任天堂
- 本体カラー：全3色

機種	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
DC	3/15	LE MANS 24 HOURS	セガ ￥5800／RCG
DC	3/22	バイオハザード コード：ベロニカ 完全版	カプコン ￥5,800／A・AVG
DC		[illegible]	NECインターチャネル ￥6,800／AVG
DC		パワージェットレーシング2001	CRI ￥5,800／RCG
DC		サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～（※1）	セガ ￥7,800／AVG
DC		WORLD SERIES BASEBALL 2K1	セガ ￥6,800／SPG
GBA	3/21	爆熱ドッジボールファイターズ	アトラス ￥4,980 SPG
GBA		アドバンスGT-A	エム・ティー・オー ￥4,980／RCG
GBA		バトルネットワーク ロックマン エグゼ	カプコン ￥4,800／A・RPG
GBA		トゥイティーのハーティーパーティー	ケムコ ￥4,980 ACT
GBA		全日本GT選手権	ケムコ ￥5,200 RCG
GBA		ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス	コーエー ￥5,600／SLG
GBA		悪魔城ドラキュラ サークル オブ ザ ムーン	コナミ ￥5,800／ACT
GBA		コナミ ワイワイレーシング アドバンス	コナミ ￥5,800 RCG
GBA		JGTO公認GOLF MASTER ～JAPAN GOLF TOUR GAME～	コナミ ￥5,800／SPG
GBA		Jリーグポケット	コナミ ￥5,800／SPG
GBA		パワプロクンポケット3	コナミ ￥5,800／SPG
GBA		プレイノベル サイレントヒル	コナミ ￥5,800 AVG
GBA		モンスターガーディアンズ	コナミ ￥5,800／S・RPG
GBA		遊戯王ダンジョンダイスモンスターズ	コナミ ￥5,800／SLG
GBA		ファイヤープロレスリングA（エース）	スパイク ￥5,800／SPG
GBA		チューチューロケット！	セガ ￥4,800／PZL
GBA		ぼくは航空管制官	タム ￥5,800／SLG
GBA		ミスタードリラー2	ナムコ ￥4,800／ACT
GBA		F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	任天堂 ￥4,800／RCG
GBA		くるくるくるりん	任天堂 ￥4,800／ACT
GBA		スーパーマリオアドバンス（仮）	任天堂 ￥4,800／ACT
GBA		ナポレオン	任天堂 ￥4,800 SLG
GBA		ピノビィーの大冒険	ハドソン ￥4,800／ACT
GBA		桃太郎まつり	ハドソン ￥5,200 RPG
GB	3/9	コトバトル	アルファドリーム ￥4,500 RPG
GB		ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵・ルカの旅立ち	エニックス ￥6,400／RPG
GB		無敵王トライゼノン	マーベラスエンターテイメント ￥4,800 SLG
GB	3/15	ウッディウッドペッカーのゴー！ゴー！レーシング	コナミ ￥4,500 RCG
GB		DanceDanceRevolution GB3	コナミ 各￥4,800／ACT
GB	3/16	スペースネット（コスモブルー／コスモレッド）	イマジニア 各￥4,800／RPG
WS	3/15	SDガンダム英雄伝（騎士伝説／武者伝説）	バンダイ 各￥3,980 RPG
WS		～ダークアイズ～バトルゲート	バンダイ ￥4,500／S・RPG

※表は期間中の発売タイトルのなかからピックアップしたものです

news
ゲーム業界のHOTな話題をチェック!!
電撃ニュースステーション

Daytona USA ia a traemark of the international Speedway Corporation ©2000 Hasbro interactive.Inc ALL Rights Reserved. OriginalGame ©SEGA,1994 ©SEGA／AMUSEMENT VISION.LTD,2000 Original Game ©SEGA CORPORATION,1999,2000 ©SEGA／Hitmaker,2000 ©SEGA ENTERPEISES,LTD.,2000
【※1】『サクラ大戦3』の初回限定版である『シャノワール謹製 オルゴールセット(A)』と『携帯キネマトロン型 ビジュアルメモリセット(B)』は各￥9,800です。

電撃DVD STATION

DVDステーション

今月はアノ携帯ゲーム機も発売され、注目のPS2ソフトもめじろ押し。さらに気になるDVDソフトを買いまくったら…破産確実です。

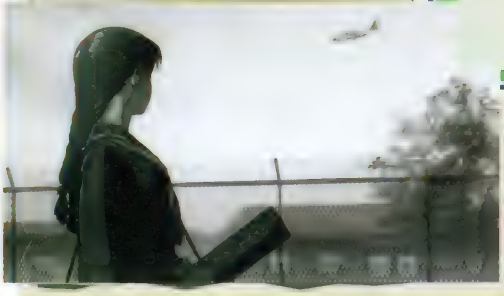
フルデジタルアニメの新たなるステージ!!

J・キャメロンをはじめ、映画界の名だたる巨匠たちが絶賛！「やるドラDVD」シリーズ第2弾としてリリースされた『BLOOD』の劇場アニメが、いよいよ登場。本作は「BLOOD PROJECT」の名のもとに、小説やゲームなどさまざまなメディアによって、異なる時代の物語が綴られている中の1つ。この劇場アニメでは、1966年の横田基地を舞台に、闇の者を狩る少女・小夜の活躍が描かれるぞ。「老人Z」の北久保監督をはじめ、企画協力に押井守、キャラデザインに寺田克也を迎え、国際派女優の工藤夕貴（CV）が迫真の演技を魅せる！

迫り来る恐怖、血の戦慄、クール&ビューティ

STORY

ベトナム戦争のさなか、F4がスクランブルを繰り返す横田基地は殺伐とした空気に包まれていた。また、周辺の街では不審な自殺があいついで発生。時を同じくして、地下鉄銀座線の最終電車にたたずむ1人の少女がいる。強い眼差しと固く結ばれた唇が、秘めたる意志を物語る。彼女の名は小夜。人間社会に身を潜めた吸血鬼を倒すべく"組織"が送り込んだ救世主であった。セーラー服に身を包んだ小夜は日本刀を武器に、基地内のアメリカンスクールに潜入する……。



永久保存版 コンプリートBOXの中身に迫る!!

今回紹介しているコンプリートBOXは、予約限定生産というプレミア必至の逸品だ。以下に紹介するディスクのほか、寺田描き下ろしのピンナップ等が封入されているぞ。

■Disc 1（オリジナルフィルム版本編）：全国各地でフィルム上映されたバージョン。なお、本作はプロダクションI.Gの精鋭スタッフ陣により、フルデジタルで製作されている。

■Disc 2（デジタルマスター版本編）：フィルムを介さず、画像データをダイレクトに加工したハイクオリティバージョン。[illegible]は、シネセゾン渋谷でしか上映されなかった。

■Disc 3（映像特典）：本編中では[illegible]以上におよび、2D映像と見事な融合を見せた3DCGは必見！ そのほか、スタッフインタビューをはじめ、数々の未公開映像も収録しているぞ。

■ETC.（ショットボード集）：フルデジタル映像ならではの輝度や色彩、質感の統一を図るため、500余点も作成された内部設定資料"ショットボード"を完全収録。

レギュラー版も同日発売

「限定BOXはお値段が……」。そんな人のために、オリジナルフィルム版のみを収めたレギュラーバージョンも同時発売されるぞ。なお、こちらは初回出荷分のみ¥4,800（2版以降¥5,500）となっているのでお早めに！

DATA

BLOOD THE LAST VAMPIRE
コンプリートBOX
■4月25日 ■SMEビジュアルワークス
■SVZB-5002 ■¥11,800
■48＋48＋α分
DD 16:9LB

©2000 Production I.G/SVW・SCEI・IG PLUS・IPA

アニメ史に残るSFアニメが復活

劇場版は第6回アニメグランプリを獲得。'80年代のSFアニメを代表する名作「クラッシャージョウ」が、OVA2タイトルと劇場版をカップリングした保存版BOXとして発売されるぞ。映像特典として、キャラクター＆美術設定データベースを収録。また、初回のみA2版ポスターが付いてくる。

▲キャラデザインは、「ガンダム」でおなじみの安彦良和氏。

▶劇場版は、原作者・高千穂瑶＆安彦両氏による共同脚本となっている。

DATA

クラッシャージョウ DVD COMPLETEBOX

- 3月14日 ■バップ
- VPBV-11226
- ￥15,000 ■252分

DD 4:3

3/16 TAXI2

- 日本ビクター
- JVBF-47042
- ￥4,700
- 88＋20分

DD 16:9LB

フランス映画界のカリスマこと、リュック・ベッソン監督が放つ、暴走ムービー第2弾。スピード狂の主人公は、サミットで訪仏中の要人つき運転手に抜擢されるが、テロ集団の陰謀に巻き込まれて……。映像特典はメイキングや予告編、実車解説など盛りだくさん。

発売中 鋼鉄天使くるみ シングルコレクション

- ポニーキャニオン
- PCBP-50390
- ￥6,800
- 60分

DTS 4:3

ＴＶ放映第２シリーズの制作開始を記念して、「鋼鉄天使くるみ」のDVDシングル４巻を１本に収録しての発売！　新リリースにあたり、2chだった音声を5.1chにリミックス、映像特典として各話のノンクレジット版エンディングを収録しているのだ。また、初回出荷分のみ、第２シリーズ（全６巻）が収納できるＢＯＸ仕様となっているぞ。

アニメが生んだ劇中アニメ!?

TV東京の深夜枠で放映された、「へっぽこ実験アニメーション　エクセル♡サーガ」の第17話にわずか１カットだけ登場したあの架空のアニメ「ぽえみぃ」がOVA化決定!?　「エクセル～」でおなじみナベシン監督が贈る、メカあり、バカあり、魔法ありという、無軌道かつハイクオリティな作品だ。

▲わずか１カットから生まれたという、ある意味「エクセル～」以上の実験作？

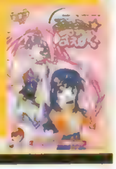
▶魔法少女モノなら何をやっても許されるわけが……あるらしい。

DATA

ぷにぷに☆ぽえみぃ 前編

- 発売中
- ビクターエンタテインメント
- VIBF-29
- ¥5,800 ■30分

DD 4:3



3/14 アニメコンプレックスNIGHT 体験DVD

- ポニーキャニオン
- PCBP-50389
- ￥1,000
- 30分

DD 4:3

WOWOWのノンスクランブル枠で放映されていた、オムニバスアニメたちが地上波に進出決定!!　４月から始まる放映に先駆けて、「鋼鉄天使くるみ２式」と「花右京メイド隊」２本の第１話が収録された体験ＤＶＤが登場するぞ。音声は、クオリティ重視のリニアＰＣM仕様、さらにＴＶでは放映されないパートもノーカットで収録！　価格も¥1,000のファン注目の１本だ。

発売中 INOKI BOM-BA-YE

- パイオニアLDC
- PIBW-1062
- ¥5,800
- 150＋34分

DD 4:3

アントニオ猪木プロデュースにより、20世紀最後を飾った大阪ドームのビッグイベントを余すところなく収録。猪木VSグレイシーほか、魂を揺さぶる壮絶な8大バトルがホームシアターで再現される。コレを見なければ、プロレスの新世紀は始まらない!?

3/14 金髪の草原

- ポニーキャニオン
- PCBG-50183
- ¥4,700
- 96＋α分

DD 16:9LB

「四月怪談」や「綿の国星」などでおなじみの人気少女漫画家・大島弓子の名作を完全映画化。自分を20歳だと思い込んでしまった、80歳の老人と、義弟に想いを寄せる18歳の新任ヘルパーが織りなす、ピュアでシュールなラブファンタジー。

3/23 未来警察ウラシマン DVD-BOX

- パイオニアLDC
- PIBA-1178
- ￥30,000
- 600分

DD 4:3

タツノコプロが制作した、80年代を代表するSFアクションアニメがいよいよ登場！　現代から70年後の未来へタイムスリップしてしまった主人公を中心に、彼が手に入れた超能力を巡って凶悪犯罪組織と警察署の対立を描く。ハードボイルドなストーリーの中に、コミカルなテイストが見え隠れする展開は、今なおファンの心をつかんで放さない。

3/16 はじめの一歩 Vol.1

- バップ
- VPBY-11186
- ￥5,800
- 45分

DD 4:3

週刊少年マガジン誌上にて、現在も連載中の人気コミックをアニメ化した作品。いじめられっ子だった、幕ノ内一歩がボクシングと出会うことで人間的に成長していく様子を描く。ときにコミカルに、ときにシリアスに描かれる一歩の姿に知らぬ間に引き込まれていくぞ。なお、初回生産分のみピクチャーレーベル仕様なので、ファンならすぐに手に入れよう!!

3/23 ガンバの冒険 劇場版コンプリート・コレクション

- パイオニアLDC
- PIBA-3027
- ￥7,800
- 175分

DD 4:3

TVシリーズ「ガンバの冒険」を再編集して人気を集めた劇場版「冒険者たち～ガンバと７匹のなかま～」と、絶滅に瀕したカワウソの保護をテーマにガンバたちの新しい冒険を描く、劇場版第２弾「ガンバとカワウソの冒険」。この２つの感動的なストーリーを１枚のDVDに収録したメモリアル作品がいよいよ登場!!　映像特典として、２作品の予告編も収録!!!

©LEELOO PRODUCTIONS・ARP・TF1 FILMS PRODUCTION-LE STUDIO CANAL＋1999　©1999「金髪の草原」制作委員会

電撃MONO STATION モノ・ステーション

今回はタカラのデジカメを大特集！ 携帯電話やパソコンに画像を転送できる新機種から、コンパクトで使いやすい小型機種まで、気になる製品を総チェック!!

離れた場所の映像をゲットできるデジタルカメラ！ おるすばんeye

遠隔操作で写真撮影・画像配信ができる、画期的なデジタルカメラが登場！ このカメラを使えば、外出先から留守宅やペットの様子を、携帯電話やパソコンを使って確認することができるぞ。使い方はキミしだいだ!!

DATA
おるすばんeye
- 3月10日より順次発売
- ¥28,000
- タカラ

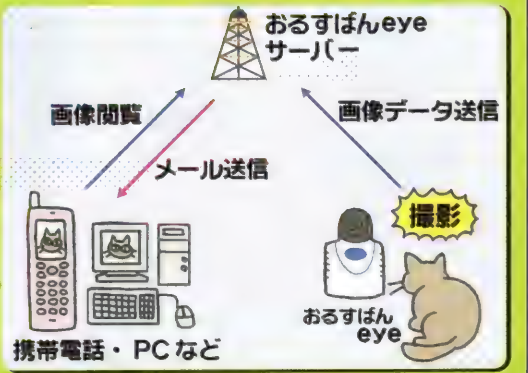
気になる映像を外出先でチェック！ 夢のデジタルカメラがついに登場!!

●商品仕様●

■仕様：CMOSカラーカメラ＋CPU＋56Kbps高速アナログモデム＋インターネットプロトコル（TCP/IP、PPP、HTTP）■画像解像度：320×240ピクセル（最大） ■画像表示色：1670万色 ■通信回線：一般アナログ公衆電話回線（56700bps最大） ■電源電圧：DC5V（外部ACアダプタから供給） ■外形寸法：85（W）×140（H）×55（D）mm ■付属品：専用ビューアーソフト、ACアダプタ、電話ケーブル、ほか

「おるすばんeye」は、遠隔操作で画像の撮影&画像の送信ができるモデム内蔵型のデジタルカメラ。通常の撮影機能に加えて、CPU（パソコンの心臓部）とモデムを搭載しており、専用のサーバーを介して、携帯電話やパソコンに画像を転送可能だ。自宅にセットしておけば、外出先からペットや家族などの様子を確認できるぞ！ しかも同機能の他社製品と比べて、10分の1以下の低価格を実現。キミの家でも、ぜひ使ってみよう!!

システム概略図



撮った画像をネット経由でチェック！

「おるすばんeye」のシステム概要は上の図の通り。カメラ本体から電話回線を通じてアップロードされた画像は、すべて専用のサーバーに保管されている。画像が届くと保管先のURLをメールで知らせてくれるので、いつでも好きなときにチェックできるぞ。

さらに詳しい情報は公式HPで！

画像転送時には、「おるすばんeye」インターネットサービス（月額¥300）を利用する必要がある。詳しくは公式ホームページ（http://www.cuteclub.net/orusuban/）まで。今後、Q&Aなどさらに内容が充実する予定なので要チェック!!

おるすばんeyeの使い方

1 写真を撮影

▲撮影したい物（場所）を決めて、本体を設置しよう。定期的に自動撮影させることも可能だ。

2 専用サーバーに転送

▲撮影した画像は、インターネット（電話回線）を通じて自動的に専用サーバーに転送される。

3 携帯などでチェック！

▲画像は、ID・パスワード入力することで、いつでも携帯電話やパソコンで確認できるぞ。

©TAKARA ©TAKARA ©TAKARA ©TAKARA ©TAKARA ©TAKARA ©TAKARA ©TAKARA ©TAKARA ©TAKARA ©TAKARA ©TAKARA ©TAKA

©TAKARA CO,LTD. 2001 ※Ku－Ku（くーく）との接続ミニジャックケーブルは、電気店等でお買い求めください（抵抗なしモノラルケーブル：3.5mm）。 ※本製品使用の際は、自己責任の下で使用してください。本誌および発売元は、本製品の使用により得られた情報および結果については、いかなる責任も負いません。

まだまだあるぞ！

TAKARA® デジタルをチェック！

「おるすばんeye」以外にも、バラエティ豊かなデジタル製品を手頃な価格でリリースしているタカラ。ここではそのラインナップのなかから〝おもちゃ感覚〟で楽しめる２種類のデジタルカメラを紹介する。携帯性と高画質を両立させた「プチショット」と、抜群の使いやすさを誇る「スティックショットMX」。それぞれの性能を見極めて、スタイルに応じて使い分けよう!!

プチショット

わずか70ｇの驚くべき軽量ボディと、VGA35万画素の高画質を実現した、画期的なデジタルカメラ。重さを感じずにポケットやカバンに入れて持ち歩き、手軽に撮影を楽しむことが可能だ。さらに10㎝のマクロ撮影（接写）や、14秒間の動画撮影機能付き。値段も手ごろでお求めやすい。大人から子どもまで、幅広い層にオススメできる逸品だぞ。

●商品仕様●

■画像素子：35万画素 CMOSセンサー ■出力解像度：高解像度（VGA）640×480ピクセル／低解像度（QVGA）320×240ピクセル ■撮影枚数：26枚／107枚 ■動画撮影：約４秒／約14秒 ■接続：USBポート ■転送速度：0.4秒／枚 ■バッテリーライフ：連続使用２時間（アルカリ）■サイズ：55（W）×71（H）×25（D）㎜ ■重量：約70ｇ

DATA プチショット
●3月22日発売
●¥12,800
●タカラ

実物大

あそ・デジカメラ スティックショットMX

〝遊べるデジカメ〟として登場した、「スティックショット」シリーズ最新作。従来の機種のスタイリッシュな外観はそのままに、記録容量を大幅にアップ！ 8MBのメモリに、最大322枚の画像を記録することが可能だ。アウトドアでのパートナーとして、より便利になった「MX」を持ち歩こう!!

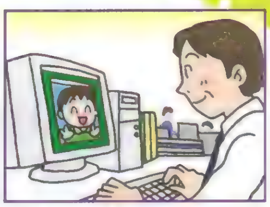
●商品仕様●

■画像素子：10万画素CMOSセンサー ■撮影枚数：高解像度（CIF）80枚／低解像度（QCIF）322枚 ■動画撮影：７秒／28秒 ■バッテリーライフ：連続使用２時間（アルカリ）■サイズ：30（W）×125（H）×24（D）㎜ ■重量：約60ｇ

DATA スティックショットMX
●発売中
●¥8,980
●タカラ

工夫しだいでこんな使い方も…!? 「おるすばんeye」でハイテク生活を楽しもう！

「おるすばんｅｙｅ」は、アイデアしだいでさまざまな使い方が可能だ。自宅に設置して、留守番している子どもやペットの様子を見たり、洗濯物をチェックしたり……。また、会社などの離れた場所の様子を確認したり、あらかじめ別荘などに設置しておいて、現地の天気を確認するのにも使える。さらにセンサー機能付きのホームロボット「Ku-Ku（くーく）」（別売）とつなげば、無人の場所の見張り役に最適!! カメラのセンサーとして、その性能を大いに発揮してくれるのだ。便利なこのカメラ、キミならどう使う!?



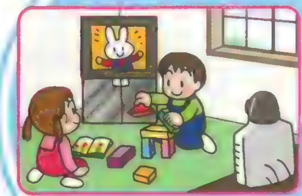
▲好きな場所を見ることができる〝第３の目〟として、有効に活用しよう！

その他にも…!?

- ●オフィスの無人受付に
- ●施設等の状況を見る
- ●別荘の天候をチェック
- ●託児所・幼稚園を見る

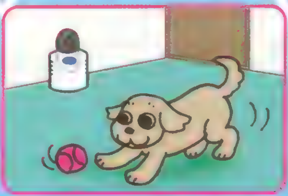
……etc.

●子どもの様子を…



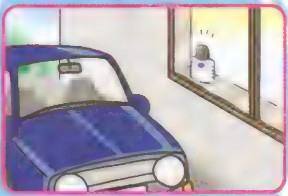
▲ちゃんと留守番しているか心配なときに、パチリと撮影して外出先で確認。〝ホームアローン〟でも心配無用!?

●ペットの様子を…



▲会社や学校から、気になるペットの様子をチェック。異変があればすぐにわかるので、独り暮らしの飼い主に最適だ！

●留守宅の様子を…



▲部屋の中から遠くにあるガレージ内を撮影。マイカーの様子が気になる人は、とりあえず画像で確認しよう。

頼れる相棒？ おしゃべりロボット Ku-Ku（くーく）

部屋の入口や玄関に置くと、光センサーで人の動きを感知して、声をかけてくれる賢いロボットがこれ。警告音を鳴らしてくれる「お留守番モード」も搭載しているぞ。「Ku-Ku」のセンサー機能と、「おるすばんeye」の画像転送をつなげば、動く物体に反応しての撮影が可能。玄関に置いて〝お手軽見張り番〟として使えるのだ。「おるすばんeye」とセットで効果的に活用しよう！

DATA Ku-Ku（くーく）
●発売中
●¥3,500
●タカラ

部屋の見張り番としても使えるゾ！

▶光センサーで人の動きを感知して、決定的な瞬間をバッチリ撮影。お留守番に最適だぞ!!

@TAKARA @TAKARA @TAKARA @TAKARA @TAKARA @TAKARA @TAKARA @TAKARA @TAKARA @TAKARA @TAKARA @TAKARA @TAKA

イラスト：しおやてるこ

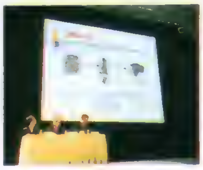
電撃 NETWORK GAME STATION

ネットワークゲームステーション

「プレイステーション」とネットワークがついにドッキング!!

新時代を迎えるプレイステーションのネットワーク

去る2月21日に行われた「PlayStation Meeting 2001」にて、新たなPS、PS2のネットワーク展開が発表された。この発表会の目玉は、なんといってもｉモード携帯電話とPS、PS2を結ぶ「携帯電話接続ケーブル」を使ったネットワーク情報（左の写真は接続例）。そこで今回は、このケーブルに関連する新着情報を中心に、右の4つのメニューをお届けしていこう。



◀多彩なネットワーク展開を発表会で公開!!

今回のメニュー

1 「ｉモードもいっしょ」情報
携帯電話接続ケーブル対応ソフト第1号の採れたて情報を紹介。

2 「チェキッティービー」情報
ｉモードのネットワークを生かした投稿ソフトの魅力とは？

3 「携帯電話接続ケーブル」詳細
ケーブルの詳細からできることまでを余すことなく解説。

4 「PlayStation Meeting 2001」リポート
この発表会で明らかになった数々のネットワーク展開を報告。

ｉモードケーブル対応第1弾はこのソフト!!

network game 1

ｉモードもいっしょ

超人気お話しゲーム「どこでもいっしょ」に
ｉモード対応の追加ディスクが登場！
トロと過ごすドキドキの日々が再びやってくる!!

●4月19日発売 ●SCE ●2,800円
●携帯電話接続ケーブル、ポケットステーション対応

あのポケピたちが帰ってくる!!

『どこでもいっしょ(以下、どこいつ)』の追加ディスク『ｉモードもいっしょ(以下、ｉいつ)』が、ｉモード対応ソフトとして登場。通信機能が加わったことで、通信ならではの新しい遊びが楽しめるようになったのだ。

▼ｉモードの通信により、「しりとり」もさらに楽しいものになったぞ。

「ｉモードもいっしょ」を遊ぶために必要なモノ一覧!!

「ｉいつ」を遊ぶには「どこいつ」本編とポケットステーション（以下、ポケステ）が必要

プレイステーション プラス 携帯電話接続ケーブル プラス ｉモード携帯電話 プラス ソフト プラス ポケットステーション

『iいつ』でさらに広がる『どこいつ』の遊び方

iモードもいっしょ

『どこいつ』にはなかった新システムの「どこでも手帳」が『iいつ』に追加。また、「名刺交換」や「しりとり」は、ネットワーク機能を使うことで、よりおもしろさが増しているぞ。当然、ポケステを使った今までどおりの楽しみ方もできるのだ。

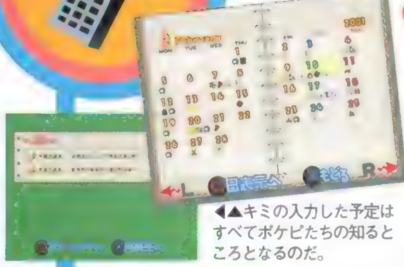
遊び方は大きく分けて2通りあり!!

『iいつ』の遊び方は下の2通りに分かれていて、どちらも『どこいつ』→『iいつ』とディスクを入れ替えて遊ぶのだ。iモードの通信で遊ぶ方法に注目。

『iモードもいっしょ』の遊び方
○通信を使って「名刺交換」や「しりとり」、「どこでも手帳」で遊ぶ
○通信なしで『どこいつ』と同じように遊ぶ

iモードにつないで通信で遊ぶ

iモードの通信を使ってできる遊びは3種類。「名刺交換」や「しりとり」は遠くの人とも行えるようになったぞ。



◀▲キミの入力した予定はすべてポケピたちの知るところとなるのだ。

○どこでも手帳

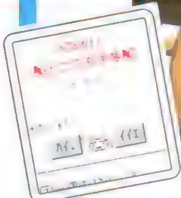
『iいつ』の最注目システムが「どこでも手帳」だ。これは、プレイヤーとポケピ共有のスケジュール帳で、プレイヤーが入力した予定の横にポケピが自分の予定を書き込んだり、プレイヤーの予定に対してポケピがメールを送ってきたりするシステム。例えば、デートの予定を入力していると、翌日に「昨日のデートはどうだったニャ？」と聞いてきたりする。ポケピとのふれ合いをより満喫できるぞ。

▶◀これが通信を使うときのお部屋だ。

○名刺交換

iモードを使って、遠くにいる人とも名刺を交換することができるようになったのがポイント。交換できるプロフィールは、名前、性別、生年月日、ポケピの名前、電話番号、メールアドレスだ。ただし、電話番号とメールアドレスは、ポケステで名刺交換をしたことがある人としか行えないぞ。素敵な出会いを探せるわけではないらしいので、勘違いしないように。

友だちへメッセージを送ることも!!



ポケステで名刺交換をしたことがある友だちには、簡単なメッセージを送ることができる。その人と約束をしたときなどは、自動的に手帳に書き込まれるぞ。

○しりとり

▼将棋をやっているわけではないので注意！

名刺交換をしたことがある友だちとは、iモードを使っていつでもどこでもしりとりをして遊べるぞ。ちなみに、料金は送信時のデータ量で計算されるので、プレイ時間（接続時間）を気にする必要はない。

▼向かい合って対戦することになる。

通信を使わずにPS+ポケステで遊ぶ

ポケピの動きだけでなく、お部屋の細かいところまで新しくなっているのでチェックしていくぞ！

○お部屋がリニューアル!

リニューアルのなかで注目したいのが、画面左の立看板。通信しているか、していないかが一目でわかる。

○アニメーションが一新!!

PS、ポケステそれぞれでポケピたちの動きが、新しく描き直されたぞ。今まで以上に動きがキュートになったトロたちの魅力にメロメロ!? 『どこいつ』ファンは、どのへんが新しくなったか探してみるのもいいかも。

なんとこの5キャラ以外に新キャラも登場するぞ！

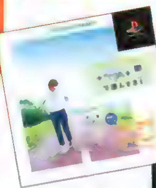
▲『iいつ』では、新キャラが登場するらしい。今のところ詳細は不明だけど、どんなキャラなのか楽しみだよね！

『どこでもいっしょ』はどんなゲームなの？

ポケステの中にいるキャラクター・ポケピに言葉を教えて、いつでもどこでもコミュニケーションが楽しめる新感覚のお話しゲーム。友だちと名刺を交換することもできる。ゲームに登場するポケピの1キャラ、ネコのトロは現在でもCMなどで大活躍しているぞ。

『どこでもいっしょ』

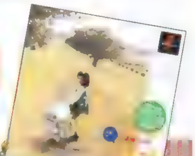
・1999年7月発売
・2000年12月発売（ベスト版）



追加ディスク『こねこもいっしょ』

人気キャラ・トロの小さいころをモチーフにした『どこいつ』の追加ディスク。トロがなぜ怖がりなのか、なぜ人間になりたいのか…などの謎が解けたり、意外な生い立ちがわかったりする、『どこいつ』ファン必見のゲーム内容になっている。ちなみに、追加ディスクということで、『どこいつ』本編のゲームディスクがないと遊ぶことができないので注意しよう。

・2000年1月発売



©Sony Computer Entertainment Inc. アイモード/i-mode は株式会社NTTドコモの登録商標です。※『iモードもいっしょ』で遊べるiモード携帯電話は、F502it、N502it、P502i、503iシリーズです（2001年1月現在）。サービス期間は、発売後1年間以上を予定しています。©1999 Sony Computer Entertainment Inc. ©2000 Sony Computer Entertainment Inc.

みんなの投稿で番組を作っちゃおう!!

Check i TV チェキッティービー™

◀▲各コーナーは参加してこそ心底楽しめるのだ。

iモードとPS2で遊べる投稿ゲームなのだ

ユーザーから楽しいネタやアンケートを集めて、それをもとに番組を作っていくゲーム、それが『チェキッティービー』だ。簡単にいうと、みんなで参加する投稿ゲームということ。通信が行えるｉモードに接続するからこそ実現した、今までにはない新感覚のゲームなのだ。

●4月26日発売 ●SCE ●2,800円
●携帯電話接続ケーブル対応

チェキッティービーの遊びかた

ここでは、どんな流れでゲームが進み、どうやって遊べるかを解説していくぞ。ちなみに4コマに登場するキャラの名前はハシモト。このゲームのマスコットキャラなのだ。

1 「チェキッティービー」に必要なモノはコレ！

このゲームを遊ぶために必要なのは下の図の4点。ちなみに情報料として月額300円、パケット料金（P.191参照）がかかるので覚えておこう。

2 番組は1日、10分～15分

接続したら番組内のコーナーを楽しもう。番組は毎日10分から15分間（各コーナーは1～3分間）放送され、内容が毎日更新されているのでお見逃しなく。右ではコーナーをピックアップして紹介しているぞ。

3 とにかく投稿してみよう

気に入ったコーナーを見つけたら次は投稿だ。投稿と受信の関係は下の図のとおりで、このような仕組みで『チェキッティービー』は成り立っているのだ。

4 ポイントで豪華プレゼントをゲット！

投稿して採用されると、ポイントがもらえ、貯めたポイントによって『チェキッティービー』グッズや豪華賞品をゲットできるのだ。投稿が採用されるだけでなく、賞品までもらえるなんてうれしいよね。

とんでもないコーナーの数々を紹介！

ここに紹介しているモノ以外にも多くのコーナーがあるぞ。どれもひとクセあるが楽しいモノばかりだ。

ランキンｉ

ユーザーの投稿した意見をもとに、世のなかのものすべてにランキングをつけてしまおうというコーナー。

ビックリプレゼント抽選会

いろんなコーナーの投稿のなかから抽選で『チェキッティービー』グッズをプレゼントしてくれる。

会議は踊る

日常の些細な2択から、究極の2択まで、さまざまな題目を、みんなの投稿をもとに討論するのがココ。

空色カフェテリア

毎回有名人をゲストに招いて、投稿されたユーザーからの質問に答えてもらおうというもの。

ガケップチ選手権

『チェキッティービー』に登場するキャラクターたちが、レギュラーをかけて戦う人気投票のコーナー。

レビューUFO

話題の映画やドラマ、音楽などに意見を投稿し、この投稿をもとに点数付きでレビューしてしまうのだ。

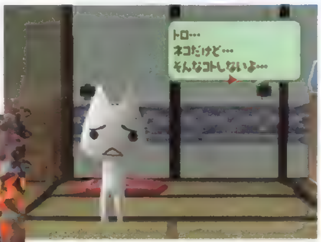
ⓒ2001 Sony Computer Entertainment Inc.「i-mode/アイモード」は株式会社ＮＴＴドコモの登録商標です。※『チェキッティービー』で遊べるｉモード携帯電話は、F502it、N502it、P502i、503ｉシリーズです（2001年1月現在）。サービス期間は、発売後1年間以上を予定しています。

「iモード」と「プレイステーション」の連携でこんな遊びが楽しめる!!

携帯電話接続ケーブルの登場で今までのゲームとは一味違う感覚を体験!!

3月29日に3,500円で発売される「携帯電話接続ケーブル」は、iモードとPSまたはPS2をつないで通信を使用するための周辺機器だ。通信システムにiモードのパケット通信を採用しているため、接続料金が比較的安価で済むのが特徴。メールの送受信やインターネットへの接続が可能になるのはもちろんのこと、iモードと連携した新たなカタチのネットワークゲームがPS、PS2で遊べるようになるのだ。

これが携帯電話接続ケーブル



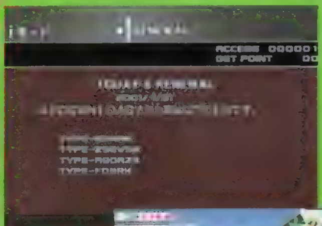
◀▲先に紹介した2タイトルで、新たなネットワークゲームを体験できる。PSのネットワークは携帯電話接続ケーブルを使って広がっていくのだ。

携帯電話接続ケーブルは、PS、PSone、PS2の3機種に対応している。3月29日発売のものには、アプリケーションソフト『携帯編集』が同梱されるが、ケーブルと『携帯編集』は、今後別売りされる予定。各商品のスペックは下記を参照にしよう。

先に紹介した2タイトルのほかにもサードパーティから続々と対応ソフトが登場！

『首都高バトル0(ゼロ)』をはじめ、計3タイトルが発表!!

サードパーティからもiモード対応ソフトが発売されるぞ。現在発表されているのは、『首都高バトル0(ゼロ)』(3月15日発売／元気／6,800円)、『ギャロップレーサー5』(3月29日発売／テクモ／6,800円)、『ドリームクラシック』(2001年春発売／バンダイ／5,800円)の3タイトル。いずれもPS2用だ。



◀車種などをダウンロードできる『首都高バトル0』。

▶『ギャロップレーサー5』は、iモードを利用して2001年の最新馬をダウンロードできるぞ。

各商品スペック

携帯電話接続ケーブル（ドコモ iモード携帯電話対応）『携帯編集』同梱
型名：SCPH−10180k　カラー：ライトグレー
●価格：3,500円（税別）●発売日：2001年3月29日

『携帯編集』（「プレイステーション」規格CD−ROM）
ブラウザ（iモード対応）、メーラー（iモードメール対応）、電話帳データ編集
●価格：980円（税別）●発売日：2001年5月（予定）

携帯電話接続ケーブル（ドコモ iモード携帯電話対応）
型名：SCPH−10180k　カラー：ライトグレー
●価格：2,800円（税別）●発売日：2001年5月（予定）

CHECK パケット通信システムとは？

ネットワーク接続中に料金が発生せず、送受信するデータの大きさ（画面に表示される文字数。半角文字1文字が1バイト）に応じて課金されるシステム。このシステムは、接続時間中に時間単位で課金され、データ通信待ち受け時間でも通信料を負担する課金システムに比べ、安価なデータ通信が可能だ。

1パケット
＝
128バイトあたり
0.3円

同梱されるアプリケーションソフト「携帯編集」の内容はこれ!!

携帯電話接続ケーブルに同梱される『携帯編集』は、iモードの画面をTVモニターに表示し、この画面上にて右で紹介する3種類のアプリケーション（機能）を利用できるソフトだ。アプリケーションごとに対応するiモードが違うので、対応状況は、NTTドコモのWebサイト（欄外参照）でチェックしよう。

1.ブラウザ（iモード対応）

PS、PS2をつないだTVモニターに、iモードメニューサイトなどの、iモード対応インターネットコンテンツを表示させるアプリケーション。これまで携帯電話の小さい画面でしか楽しめなかった各コンテンツを、大きな画面で楽しめる。文字が大きく表示されるので見やすくなり、快適に操作できること間違いなしなのだ。

2.電話帳データ編集

携帯電話の電話帳データを読み込みTVモニターに表示して編集したり、携帯電話自体にデータを登録できるソフト。電話帳のデータは、メモリーカードにセーブすることが可能だ。携帯電話でデータを間違って消してしまったり、電話帳の容量をオーバーするようなことがあっても、メモリーカードにセーブしていれば安心。

3.メーラー（iモードメール対応）

iモードメールの編集、送信、受信を管理できるソフト。こちらも「電話帳データ編集」と同じように、メールのデータをメモリーカードに保存することが可能となっている。また、ケーブル接続以前に携帯電話のメモリーに保存されたiモードメールを読み込んで、PSやPS2のメモリーカードに直接データ転送することもできるぞ。

c 2001GENKI ©TECMO, LTD.2001
※iモードの対応状況を確認するためのWebサイトアドレス…http://www.nttdocomo.co.jp/

PlayStation Meeting 2001 発表会リポート

ネットワーク関連情報が続々と明らかに!!

2月21日、SCEは「PlayStation Meeting 2001」と題したマスコミ向けの発表会を行い、PS、およびPS2における今後のネットワーク展開を明らかにした。関連各社からも豪華な顔ぶれがそろったこの発表会は、SCE代表取締役社長・久夛良木健氏自身のスピーチにより進行。この席上で発表された3つの事柄について、ここではリポートしていくぞ。

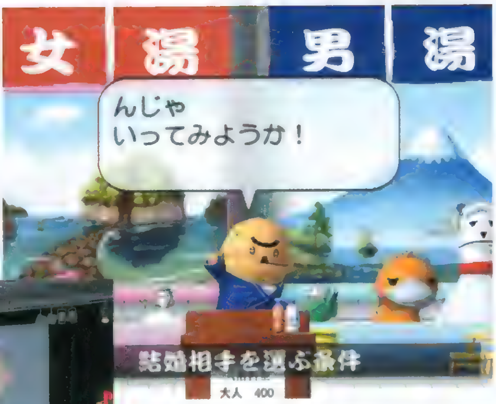
3大発表

SCEが発表した内容は右記の3点。記事中に出てくる用語は、下の「用語解説」を参考にしよう。

1. iモードと、PSの連携を可能にする「携帯電話接続ケーブル」を発売
2. 関連会社3社と共同で、ネットワークビジネスを本格始動
3. ナムコ、セガと共同でPS2を利用したブロードバンドを展開

1 iモードとPSをつなぐ「携帯電話接続ケーブル」を3月29日に3,500円で発売

SCEはPS、PS2と、iモード携帯電話をつなぐ「携帯電話接続ケーブル」を、3月29日に3,500円で発売すると発表。これに対応するPS用ソフト『iモードもいっしょ』と、PS2用ソフト『チェキッティービー』の概要も合わせて発表した。国内で2000万台以上普及しているPSシリーズと、やはり2000万台という爆発的な普及を見せているiモードの連携。これにより、メールを使ったコミュニケーションや、日々変化するインターネットコンテンツの閲覧をPSでも行えるようになるとともに、今回発表された2タイトルに代表されるような、まったく新しいカタチのネットワークゲームの登場が今後も期待されるようになった。さらに、ネットワーク接続への課金には、iモードの「パケット通信」を採用。一般的なインターネット接続のように、接続中ずっと料金が発生するのではなく、データ送受信の量に応じた課金となる。そのため、比較的安価にネットワークを楽しめるのだ。



▲『チェキッティービー』など、iモードのパケット通信を利用したゲームは、今回紹介したタイトル以外にも、複数のタイトルが各メーカーから登場予定だ。iモードとPSの普及率を考慮すると、ソフトメーカーにとっては、新たに強力なプラットホームが生まれたといってもいいだろう。

SCE代表取締役社長 久夛良木 健氏

PROFILE
1975年に電通大を卒業後、SONYに入社。一貫してデジタル製品開発にかかわり、PSの開発・発売に尽力。SCEでは取締役開発部長などをへて、代表取締役社長に就任。現在に至る。

用語解説

ソリューション

業務上の問題点の解決や要求の実現を行うためのシステム。専門の業者が依頼者の要望に応じてシステムの設計を行い、ハードウェアなど必要となるあらゆる要素を組み合わせて提供することを指す。今回SCEは、DNA-SなどPS2ネットワーク事業に必要なシステムをセットにして提供する予定で、これを、トータル・ソリューションと提唱している。

DNA-S Dynamic Network Authentication System

SCEによって開発された新たなコピー防止システムがDNA-Sだ。これは、PS2用のメモリーカードに内臓されている暗号化システム・MAGIC GATEとPS2本体に組み込まれたIDに、新たにSCEが開発したPS2ディスク固有のIDを組み合わせるシステム。これにより何段階ものコピー防止システムが構築されることになる。一例をあげると、HDD（ハードディスクドライブ）にソフトをインストールする際、一度インストールしたらほかのHDDへインストールできなくなり、ディスクの不正コピーやネットへの流出を防止するということだ。発売ずみのソフトには固有のIDは組み込まれていないが、今後発売されるソフトには必ずIDが組み込まれ、DNA-Sが機能するようになる。また、今後ネットワークを介してソフトをダウンロードする場合にも、DNA-Sのような認証システムが組み込まれる予定になっている。

② ソニーグループ3社と共同で 7月より新たなネットワークビジネスを展開

SCEは、プレイステーション・ドットコム・ジャパン株式会社（PS.com）、株式会社ソニーファイナンスインターナショナル（SFI）、ソニーコミュニケーションネットワーク株式会社（SCN）と共同で展開する新たなネットワークビジネスを発表。PS２をプラットホームとするネットワークビジネスのための基本サービスをトータル・ソリューションとし、今年７月から、国内ソフト会社などに向けて技術提供を開始するとした。この技術提供は、MP３ファイルなどの違法コピーが氾濫している現状のインターネットの悪習をPS２に持ち込まないようにするためでもあり、違法コピー対策としてSCEは、新たなコピー防止システム（認証システム）DNA−Sを開発。これにより、PS２のネットワークにおいては違法コピーが不可能になるという。こうした側面を持ちつつ７月に開始する技術提供は、DNA−Sだけでなく、クレジットカードを利用した課金システムなどネットワークに関するさまざまな技術を提供。国内ソフト会社などは、これらのシステムを自社で開発しなくてすむため、設備投資や開発費を減らすことができ、よりPS２のネットワーク事業に参入しやすくなる。

③ ナムコ、セガと共同で、PS2と 光ファイバー網を使ったブロードバンドを展開

SCEはナムコ、セガと共同でPS２を使ったブロードバンド・アライアンスを展開すると発表した。これは、セガ、ナムコが運営するアミューズメント施設などに、右の図のようなPS２を利用したブロードバンド対応機器を設置し、各施設を超高速通信回線である光ファイバーのブロードバンド網で結ぶことを指している。これによりユーザーは、PS２が目指す夢のメディア・ブロードバンドネットワークを利用した対戦ゲームや音楽、映画といった各種サービスを、ブロードバンド対応のPS２が置かれたアミューズメントスポットでいち早く体験できるようになる。この３社共同のサービスは、以前セガが行っていたネットワークサービス「net@」に近いものといえる。

◀笑顔で握手する３人。左からセガの香山哲氏、SCEの久多良木氏、ナムコの石川祝男氏。

ブロードバンド対応機器イメージ図

▲上のようなPS2と各種機器をつないだものが、全国のアミューズメント施設に導入されることになる。サービスの開始時期は、今年の年末を予定しているとのこと。

net@

「net@（ネットアット）」とは、セガ直営の大規模アミューズメント施設に設置されていたブロードバンドネットワークサービス。ゲームセンターなどの施設間を光ファイバーを使って結び、その端末を利用して、対戦ゲームのほか、映画や音楽、アニメ、スカイパーフェクTVなどのコンテンツを見ることができる。これらのコンテンツで見られる動画は、テレビ画面なみのなめらかさを実現。またTV電話が使用できるのも特徴のひとつで、TV電話自体は、電話を通じて見知らぬ人と知り合うといった新たな出会いを演出する場としても期待されていた。このサービスは、昨年７月に実験的に実施され、現在は停止中。

ブロードバンド

高速通信回線の普及によって実現される次世代コンピュータネットワークと、その上で提供される大容量のデータを活用したサービスを指す言葉。500kbps以上の回線を使用するため、データの送受信が高速になるだけでなく、大容量のデータを素早く送ることが可能になり、さまざまな可能性を秘めたネットワークとして期待される。現状は通信網を整備している段階。

アライアンス

アライアンスという言葉は本来、提携や同盟といった意味で使われる。現在のコンピュータ業界やハイテク業界では、同業者やライバル会社と手を組み得意分野を提携し合ったり、複数の企業がグループを作ったりといった、アライアンスが頻繁に行われている。今回のSCEとナムコ、セガの提携は、ブロードバンド実現という共通の目的のためのアライアンスである。

光ファイバー

ガラス繊維でできたケーブルを、光通信の伝送路として使用。一般の電話線に使われている銅線と比べると、大量のデータを高速に転送できるようになる。また雷などの影響も受けにくいというメリットもある。現在普及しているデジタル通信網（ISDN）に比べて数十倍〜数百倍もの伝送能力があり、情報ネットワークの次世代インフラとして期待されている。

発表会はみだし情報１ 久多良木社長が語ったPS2の来期

久多良木社長は、左で説明した３つの発表とともにPS（PSone）およびPS２の現在の販売状況と今後の生産計画について語った。ハードの出荷状況を説明後、PS2のEmotion EngineやGraphics Synthesizerの生産増強を発表。これにより、来期総合でPS2は2000万台、PSoneは1000万台以上という驚くべきハード生産出荷を達成するという。目標を達成すると、来期のPSシリーズの累計出荷台数は１億台を越える見込みとなり、世界で類を見ないほどのプラットホームに成長することになる。

ソフトに目を向けると、PS2の発売ソフトについては今期中に45タイトル、来期中に370タイトル、来期末での累計タイトル数が557タイトルに達するという。しかも来期のライセンシー（サードパーティ）は、現在の55社から107社と倍近くにまで増加。今後もライセンシーを全面的にバックアップしていくと表明した。

来期のSCEの目標

- PS2 2000万台出荷
- PSone 1000万台以上出荷
- PS2発表タイトル 累計557以上

◀PSの来期の計画を語る久多良木社長。不振といわれたPS2のソフトだが、今[illegible]

発表会はみだし情報２ Q&Aで新情報が!?

一連の発表のあと壇上の出席者に対し質疑応答が行われたが、興味深い情報がいくつか出てきたので、ここで紹介しよう。まずは、今回も詳細の発表が見送られたHDD。発売時期は７月に、また、その容量は40ギガバイトであることが、久多良木氏により明らかにされ、発売延期の理由については、「一番の理由はコピー防止システムの強化」と説明。また、春発売予定とされているPSone用の液晶ディスプレイに関しては、「行楽シーズンごろには出したい…」と発売時期の明言をさけた。久多良木氏以外で注目を集めたのは、セガ特別顧問の香山哲氏。香山氏は「SCEとセガの合意事項のなかで２つの大きなものは、PS２へのソフト供給と、ブロードバンドでの提携だった」と発言。セガのPS２ブロードバンドネットワークへの意気込みを示してくれたのだった。

◀SCEとの合意事項だけでなく、ブロードバンドへの展望も語ったセガの香山氏

電撃 i MODE STATION iモードステーション Vol.6

「iアプリ」が楽しめる「503i」を発表し、いよいよ充実してきたiモードのゲームコンテンツ。その中でも、人気の高い「アトラスWeb-i」を大紹介！

ケータイで悪魔を召喚できる「アトラスWeb-i」をチェック!!

アトラス Web-i

今回は、アトラスが配信するｉモード専用サービス「アトラスWeb-i」を大紹介！　現在同サイトでは、サービス第１弾として、人気RPG『真・女神転生』の流れを汲む『アクマ召喚プログラム』を提供中。ゲーム中の設定と同じように、ケータイを使って悪魔を召喚し、バトルや仲魔集めが楽しめるのだ。また、アトラスのゲーム情報（無料）も要チェックだぞ!!

メニューリスト→ゲーム/占い→アトラスWeb-i

メーカーコメント

キミの携帯電話で悪魔を呼び出そう!!「アトラスWeb-i」では、『真・女神転生』をもとにしたゲーム『アクマ召喚プログラム』を提供中。ｉモードを使って、プレイヤー同士でネットバトルが楽しめたり、カジノゲームができたりと、さまざまな遊びが楽しめます。待受画面や着メロも充実。ファンでなくても楽しめることうけあい！　これからも「アトラスWeb-i」から目が離せませんよ。

アトラスCS事業部 **村田** 氏

あの『真・女神転生』がｉモードで登場!!

プレイヤーの目的は、「悪魔召喚師」となって仲魔（ナカマ）を集め、「悪魔事典」と呼ばれる悪魔のリストを完成させること。『真・女神転生』シリーズの魅力である悪魔召喚＆合体の醍醐味が味わえ、さらに、ｉモードならではの通信を使った「ネット通信対戦」も必見だぞ。

月額300円

バラエティ豊かな6つのモード

- アクマ召喚プログラム
  - ① フロント
  - ② 密儀の間
  - ③ カジノ
  - ④ ラウンジ
  - ⑤ 闘技場
  - ⑥ 悪魔事典書庫

ゲームの舞台は、シリーズでおなじみの悪魔研究施設「ホテル業魔殿」。業魔殿には６つの施設（モード）が存在し、さまざまなサービスが楽しめるのだ。また、各施設はリンクしており、「密儀の間」で集めた仲魔を「闘技場」で戦わせたり、「悪魔事典書庫」で仲魔のデータを見たりできるぞ。

フロント

システム&ルール確認

メイド嬢の「メアリ」が、ゲームを詳しく解説してくれるモード。さらに、仲魔にしたことがある悪魔をもう１度召喚したり、闘技場で獲得した「称号」を確認することが可能。

密儀の間

悪魔との交渉&バトル!!

ゲームのメインとなるモード。悪魔を召喚して「交渉」で仲魔にしたり、倒して経験値とマッカ（お金）を稼いだりすることができる。交渉は会話選択方式で進行し、戦闘はすべてオートバトルなので、テンポよくゲームを進められるのだ。また、「悪魔合体」によって、より強い悪魔を造ることも可能。特定の条件を満たせば、レアな悪魔も登場するぞ!!

カジノルーム

ミニゲームを楽しもう！

ランダムに決定された３ケタの数字を当てる「コードブレイカー」など、３種類のミニゲームが楽しめる。稼いだマッカは、召喚時に役立つアイテムと交換可能だ。

ラウンジ

着メロや待受画面をゲット！

「音楽鑑賞」で着メロ、「絵画鑑賞」で待受画面をダウンロードできる。データは随時更新されるので要チェック！　また、仲魔の悪魔と会話して、友好度を高めることもできるぞ

闘技場

友だちと通信対戦！

ネットワークを通じてほかのプレイヤーと１対１で戦う「D1バトル」に参加できる（戦闘はオート）。また月に１～２回、トーナメント方式の「D1グランプリ」も開催されるのだ。

悪魔事典書庫

集めた悪魔をチェック

これまで仲魔にした悪魔のイラストやステータスを確認できるモード。ユーザーのレベルが上がることで情報が更新されたり、イラストを待受画面に設定することも可能になる。

■電撃王増刊 NTTドコモ iモードオフィシャルガイドブック「iモードで遊ぼう！」(仮)（３月28日発売予定　予価:520円＋税）
「503i」シリーズ最新5機種の詳細を大紹介!!　また、ゲームを中心に話題のiモードコンテンツを徹底チェック!!　全116ページ・オールカラーだ！

©ATLUS 2000　「ｉモード」（ロゴ）は、株式会社NTTドコモの商標です。このページはNTTドコモとは関係ありません。

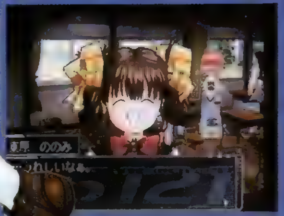
高機動幻想 ガンパレード・マーチ

『ガンパレード・マーチ』攻略&設定資料本

電撃ガンパレード・マーチ

全196ページの内容を公開!!

制作も順調（？）に進み、いよいよ完成間近となってきた「電撃ガンパレード・マーチ」。今回は、気になる収録内容の詳細をお伝えするぞ。これを読んで「欲しい」と思った人は、下記の手順で申し込みをするのだ！



●学園・戦闘モード徹底攻略

これまでの研究成果をすべて詰め込んだ徹底攻略。ＤＰＳ本誌掲載時に不完全だった部分、調べきれなかった部分も、「電撃ガンパレード・マーチ」で完全フォロー!!

●設定資料&設定イラスト

キャラ＆メカの初期設定イラストに決定稿をすべて掲載。さらに、アルファ・システム公式の世界観設定資料も完全公開だ！　『ガンパレード・マーチ』の世界の謎を解き明かしたい人は必読だぞ。

●キャラプロフィール&イベントCG

ＮＰＣ全26名のゲーム中の姿＆私服姿イラストを掲載。ソフト付属のマニュアルに載っている、一部ＮＰＣのイラスト以外は、すべて描き下ろしとなっているぞ（さらに、準竜師＆副官の描き下ろしイラストもアリ）。これにあわせて、キャラプロフィールとイベントＣＧもど～んと大公開だ!!

●電撃ファンパレード・マーチinDPS

『ガンパレード・マーチ』ファンのためのページ。おなじみ読者のコーナー「ＧＰＭの奴隷」から、やり込み系描き下ろしマンガ14ページ（作・祥人）、スタッフコメントなどなど。

●特別付録メモリーカードシール

「『ガンパレード・マーチ』をやり込むためにＭＣを買い足した」という人も少なくないはず。登場キャラ26人のものを含む、総数40＋αのメモカシールが付いている!!

特別４コマ
ののみちゃん
人気ものに
なりたいよの巻

『ガンパレード・マーチ』ファン必携の一冊!!

申し込み開始!!

開発初期の設定資料からスタッフ入魂の徹底攻略まで、『ガンパレード・マーチ』のすべてが詰め込まれた一冊。それが「電撃ガンパレード・マーチ」だ。販売はＤＰＳ誌上での通信販売にて。欲しい人は即行で応募するべし！

申し込み方法

郵便局の窓口でもらえる郵便振替の払込取扱票（右の用紙）の１枚目に、合計金額3,300円（「電撃ガンパレード・マーチ」の代金3,000円＋送料300円）と口座番号「00160-9-546623」、加入者名に「株式会社メディアワークス」払込人住所氏名にあなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号（携帯電話、ＰＨＳの番号でもかまいません）を記入してください。次に２枚目の通信欄に「電撃ガンパレード・マーチ　○冊」と記入してください（お１人さま何冊でも申し込みできます。その場合の送料は、何冊注文されても一律300円です）。

以上の必要事項を記入したら、最寄りの郵便局で「合計金額」を郵便振替にて払込してください（合計金額以外に手数料がかかります。ご注意ください）。

注意

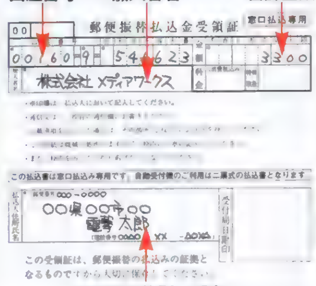
「電撃ガンパレード・マーチ」の発送は３月下旬より順次行います。お申し込みの日付によって多少遅れる場合もありますので、あらかじめご了承ください。また、合計金額以上の金額を払い込まれても、差額は返却できません。払い込まれた金額が合計金額に満たない場合は無効となります。ご注意ください。

用紙の書き方

郵便振替の払込取扱票を郵便局の窓口でもらい、右の例のように記入し、窓口にて払い込みをしてください。

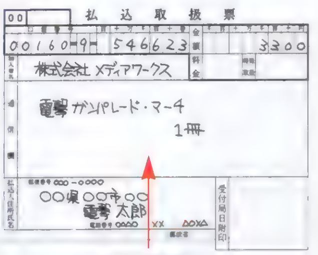
１枚目

★１枚目
●口座番号
00160-9-546623
●加入者名
株式会社メディアワークス
●金額
「電撃ガンパレード・マーチ」の代金＋送料。
例：申し込みが１冊の場合は
…3,300円
●払込人住所氏名
あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号



２枚目

★２枚目
●通信欄
「電撃ガンパレード・マーチ」と記入し、希望冊数をお書きください。



©Sonny Computer Entertainment Inc.
※この商品について、書店での販売は予定しておりません。また、限定版はありません。
応募しめ切りはありませんのであわてずお申し込みください。

電撃 INFORMATION

インフォメーション

究極の『鬼武者』解法書、今ここに見参!!

『鬼武者』のすべての情報を解き明かす、まさに究極の攻略本の登場だ。基本的なストーリーの進め方はもちろん、MAPのすみずみまでを詳細に解説し、すべてのプレイヤーをエンディングまできっちりとナビゲートするぞ。また、すでにゲームをクリアしたユーザーや舞台設定を踏まえておきたい人のために、設定資料や用語集も充実。読み物としての価値も十分ある、まさに珠玉の一冊となっているのだ。さらに、チャート攻略とMAP攻略の2部構成で、アイテムの取り逃しもバッチリ回避できる！そのほかにも、プレイするうえで知っておきたい情報が満載。詳しい本の内容は、右のページでフォローしているので、そちらをチェックしよう。

◀ストーリーの流れを踏まえたうえでの、武器を強化する順番などもしっかり解説。

▼武器による攻撃力の違いや、魂吸収のコンボなどについての情報も満載だ！

本日発売!!

すべての謎はこの一冊が解き明かした!!

鬼武者 完全攻略ガイド

3月9日発売　定価：本体1,200円＋税

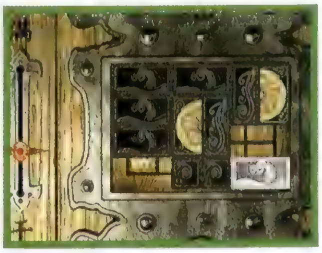
Composed by ©Mamoru Samuragoch.Character Samanosuke Akechi by ©Amuse/Fu Long Production,©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.Guest Creator:Takeshi Kaneshiro MotionCapture：Links DigiWorks 桜亭スタジオ

ザコからボスまで、敵との戦い方を徹底解説!!

このゲームで最も重要なのは、とにかく敵との戦い方。これがうまくいかないと、ボス戦はおろか、ザコにやられてゲームオーバーになってしまう怖れがある。いかにダメージを受けずに戦うか、いかに効率よく魂を吸収するか、そこにこだわった攻略は必読！　これを読んでからプレイすれば、見違えるように華麗な剣さばきで敵を斬り捨てることができるようになるだろう。また、武器の違いに応じた戦い方や、戦術殻を使用した際の攻撃力についても徹底解説。これを踏まえておけば、たとえ魔空空間だろうと効率よく戦うことができるようになるぞ。打刀でのクリアも夢じゃない!?

▲初心者が序盤でつまずくオズリック戦も、しっかりと攻略しているぞ。もちろん、そのほかのボス戦もバッチリ解説しているのだ。華麗な剣さばきで、立ちはだかる幻魔どもを斬り倒そう！

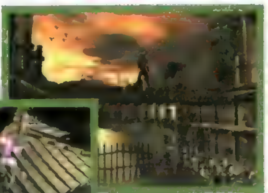
仕掛けの解法もバッチリ！



ゲーム中、いたるところにある仕掛けのついた宝箱。この中には、ゲームを進めるうえで手に入れなければならないアイテムが入っている。序盤はサクサクと解けるものの、後半になると手順も複雑になってくるのでやっかいだ。この攻略本では、その解法のすべてを解説しているぞ。時間をかけずにゲームクリアすることを目的としている人は、絶対チェックしておこう！

もちろん隠し要素も公開！

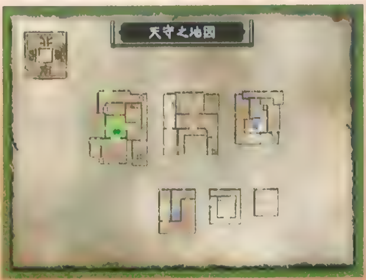
ゲームを１度クリアした人でも気づかないような小ネタから、誰でも気づくけれど条件が難しい要素まで、ありとあらゆる隠し要素を完全公開！　本誌にも掲載できないような内容も、攻略本だからこそ、すべて掲載しているのだ。下の写真はほんの一例。これと同じ画面を実際に見たかったら、この攻略本を買うしかない！



◀▲これらの画面写真を見て、アッと思う人も多いハズ。詳細は、攻略本でチェック！

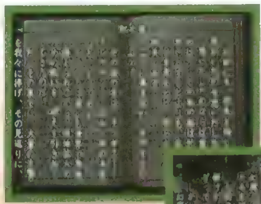
詳細なMAP攻略

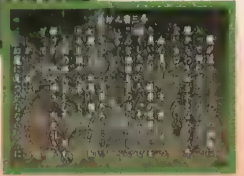
扉の種類から入手できるアイテムまで、ありとあらゆる情報をMAPの中にすべて盛り込んである。見落としがちな蛍石の場所についても、あますところなく掲載しているぞ！



▶ゲーム中に表示されるMAPだけではわからない、詳しい情報が凝縮。2度目のプレイにも役立つぞ。

設定&用語集も充実!!





◀▼普段は読み飛ばしてしまうような文字にも、深くこだわっている。文書にも隠された内容がいっぱい！

ゲームをプレイするうえで知っておきたい時代背景や、登場人物に関する情報までも、これ以上ないほど詳しく解説。この部分だけ読んでもタメになるぞ。また、ゲーム中に入手できる文書についての解説も、しっかり掲載しているのだ。

こちらもチェック!!

超希少本につき残りわずか！　書店へ急げ!!

METAL GEAR SOLID 2・ZONE OF THE ENDERS Z.O.E PREMIUM GUIDEBOOK

(メタルギア ソリッド2／ゾーン オブ エンダーズ プレミアムガイドブック)

- 両面表紙の豪華リバーシブル構成
- メカニックデザイナー新川洋司氏描き下ろし表紙
- キャラクターデザイナー西村誠芳氏描き下ろしイラスト
- 小島秀夫監督を始めとする開発者インタビュー特別収録
- コレクターズアイテムとしての価値大！

キミは金と銀の両面表紙の本を見たことがあるか!?　まだなら急いで書店へ行こう！　書店に残っていたなら超ラッキーだ。超希少なプレミアム本だから、この機会を逃すと2度と手に入らないかも!?　表は『MGS2』、裏は『Z.O.E』のリバーシブルで、値段も破格の650円！　これはもう買うしかない!!

好評発売中　定価：本体650円＋税

やっぱり電撃だね！

電撃攻略王DEEP
鬼武者
完全攻略ガイド
発売中　定価：本体1,200円＋税

新刊ラインナップ

電撃攻略王

アイシア　公式攻略ガイド
発売中　定価：本体1,200円＋税

メタルギア ソリッド 2／ゾーン オブ エンダーズ プレミアムガイドブック
発売中　定価：本体650円＋税

パイロットになろう！2 公式フライトガイド
3月22日発売　定価：本体1,200円＋税

電撃ウラワザ王2001～2002完全版
3月28日発売　定価：本体1,350円＋税

電撃G'sマガジン キャラクターコレクション

シスター・プリンセス ～お兄ちゃん大好き♥～ ⑦白雪 ⑧鈴凛 ⑨千影
3月30日発売　定価：本体各580円＋税

F&Cパーフェクトヒロインカタログ Vol.3 き～し編
3月30日発売　定価：本体1,600円＋税

電撃G'sPREMIUM

シスター・プリンセス ビジュアル&完全攻略ブック
発売中　定価：本体1,500円＋税

アイシア　キャラクターズブック
3月30日発売　定価：本体1,500円＋税

電撃ゲーム文庫

ペルソナ2　罰
著／高瀬美恵　イラスト／金子一馬・菅原　健
3月10日発売　定価：本体590円+税

探偵紳士DASH！
著／天羽沙夜　イラスト／アーベルオフィシャル
3月24日発売　定価：本体610円＋税

幻想水滸伝II ②
著／堀　慎二郎　イラスト／石川　史（KCE東京）
3月24日発売　定価：本体580円＋税

●発行／メディアワークス　●発売／角川書店

DENGEKI

電撃の攻略本・限定情報!!

電撃インフォメーション

●電撃攻略王シリーズ本に関するお問い合わせは、角川書店特販部（電話：03-3238-8605）までお願いします。
●メディアワークスの雑誌・書籍の最新情報は、http://www.mediaworks.co.jp/でチェック！

電撃 ONLINE STATION オンラインステーション

http://www.dengekionline.com/

セガハードで旋風を巻き起こした『サクラ大戦』がPS2にやってくる！ ひと足先に『サクラ』ワールドで遊んじゃおう！

キミは電撃サクラ隊を知っているか？

PS2ユーザーも必見の『サクラ』ファンコンテンツ!!

『サクラ大戦』ファンが作る、ファンのためのコンテンツ……それが「電撃サクラ隊」だ。すでに発表されているように、本シリーズのPS2への移植が決定しているので、今のうちからチェックしておく価値は十分あると言えるだろう。ただし「サクラ隊」は、参加してこそ本当に楽しめるコンテンツ。イラスト、人気キャラ投票、BBSなどに参加することで、全国のサクラファンとコミュニケーションが取れるというところなのだ。ぜひ訪れてほしい！

▲シリーズの歴代キャラたちが訪れる人を出迎える。もちろん見てまわるだけでも楽しめるが、ちょっとBBSに書き込んだりするだけでも楽しさはグンとアップするぞ。

『サクラ大戦』ってどんなゲーム？

時は「太正時代」。プレイヤーは、女性ばかりの戦闘部隊「花組」の隊長・大神一郎となって、蒸気機関で動くメカ「光武」を操り敵と戦っていく、というストーリー。現在SS、DCで2作目まで発売されており、今月22日にはDC版の『3』も発売される。また、ストーリーやキャラクターに人気があり、OVAやTVアニメ、ミュージカルなど幅広い展開が行われている。

▲個性的なキャラが繰り広げるドラマチックなストーリーが魅力。

©SEGA／OVERWORKS,2000 ©RED,2000

ファンに贈る、魅惑のメニューがてんこ盛り！

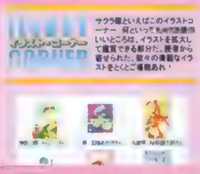
サクラ最新情報

『1』から『3』までのゲーム内容が紹介されているコンテンツ。もちろん登場キャラもバッチリ紹介されているので、まだ『サクラ』シリーズを遊んだことのない人でも、ここを読めば内容をすぐに把握することができるぞ。特に『3』の紹介コーナーでは、明らかになった情報を入手ししだい、随時紹介している。PS2版の発売に向けて、予習しておこう！

サクラBBS

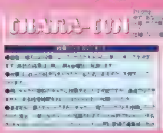
リアルタイムに書き込むことのできる掲示板。ここで、日夜『サクラ』ファンたちがさまざまな思いを熱く語り合っているのだ。もちろん、まだシリーズに触れていない人の参加も大歓迎。このシリーズのおもしろい部分やオススメの遊び方などを、みんなに聞いてみよう。さまざまなファンから熱のこもった返事が返ってくること間違いナシだ。

イラストコーナー



読者から寄せられたステキなイラストがドーンと並ぶコーナー。さらに、雑誌では不可能だったドデカサイズでの閲覧も可能なので、絵の美しさを存分に堪能することができるのだ。最近は常連たちによる合作も増えてきており、ますます盛り上がりを見せているぞ。『サクラ』に関するイラストなら何でもOKなので、ぜひ挑戦してみてほしい。ちなみに更新は第2、第4金曜日に行われる。

キャラコン



『サクラ』シリーズの中で、「最も人気のあるキャラは誰か」を投票するコーナー。月2回、しめ切りを設けて集計しているぞ。ちなみに、毎回各キャラクターのファンが、自分のごひいきを1位にするため、しのぎを削っているという、アツいコーナーでもあるのだ。投票はボタンをクリックするだけという簡単設計。もちろん何度でも投票することが可能だ。さらに、イラストの投稿1点につき30票を与えられるという特典もついているぞ。キミの投票を待つ！

まだまだ他にも……

この他『サクラ』グッズを扱った「太正浪漫堂」など、続々オープン予定！

みんなで、お待ちしていま～す♥

ライター募集のお知らせ

「電撃オンライン」では、ライターを募集しています。応募を希望される方は、以下のアドレスにお問い合わせください。後ほど詳細をお送りします。

メールアドレス：dol.webmaster@mediaworks.co.jp

サクラ隊URL http://www.dengekionline.com/Dreamcast/Sakura/sakura_index.htm

GOLF パラダイス DX 電撃PS杯 結果発表!!

たくさんの応募ありがとう！

ゴルフパラダイスDX
- ●PS2専用ソフト
- ●ティーアンドイーソフト
- ●発売中●¥5,800●SPG
- ●MC2（1300KB）

みなさんお待たせしました。「電撃PS杯」の結果発表を行います！　サマーリゾートコースを舞台にしたこの大会、その優勝者とは!?

優勝者は田口勝己さん！そのスコアはなんと、アンダー31!!

参加者スコア　BEST10

順位	名前	スコア	最大飛距離	ニアピン距離
1	田口勝己さん（京都府）	-31	446y	1.773438y
2	伊藤大和さん（大阪府）	-30	453y	0.839844y
3	菊井孝之さん（大阪府）	-30	449y	0.472656y
4	佐々木義則さん（千葉県）	-29	458y	0.746094y
5	大友和也さん（宮城県）	-29	443y	0.847656y
6	荒川和之さん（滋賀県）	-29	426y	0.691406y
7	楠田修平さん（佐賀県）	-28	446y	1.574219y
8	荒川正博さん（滋賀県）	-28	425y	1.539063y
9	勝田洋平さん（神奈川県）	-27	431y	1.445313y
10	神山武志さん（新潟県）	-27	424y	0.746094y

コメント　理想のスコアは-32でした

今回のコースは[illegible]、ここまでスコアを伸ばすことができました。[illegible]、パー4以内すべて[illegible]ですが、このスコアが精一杯でした。（田口さん）

この「電撃PS杯」は『DX』の「マイトーナメント」モードを使用した本誌のオリジナル大会。新コースの1つであるサマーリゾートを舞台に、熱い戦いが繰り広げられました。「ストーリー」モードで育成したキャラでの参加が認められていたため、ほとんどの人がMAXまで育てたキャラで挑戦する結果に。これによりパー4のミドルホールでも1オンが可能になり、驚異的なスコアが続出したのですが…結果は左のとおり。「-30まで届くかどうか」という編集部の予想を超えるハイレベルな争いとなったのです。最終的に、京都府にお住まいの田口勝己さんが優勝されました。おめでとうございます！　なお、スコアが同じ場合はルールに基づき、最大飛距離で順位を決定しました。10位までに入賞したみなさんには『ゴルパラ』特製グッズに加え、1位には商品券3万円分、2位には商品券2万円分、3位には商品券1万円分、4～10位にはメモリーカード2をそれぞれプレゼントします！

▲これがウワサの『ゴルパラ』特製グッズ「ネイルケアセット」。爪のお手入れにどうぞ。

ティーアンドイーソフトからのコメント
この結果にはスタッフ一同ビックリ！

入賞されたみなさま、おめでとうございます！　いやもう「参りました」のひとことに尽きますね。今回この「電撃PS杯」に使用されたサマーリゾートコースは、追加収録された6コースのなかでも比較的簡単な部類に入ります。しかし、育成キャラクターを使えるとはいえ－30（打数：42）を超えるスコアが出てくるとは、スタッフ一同想像もしていませんでした。たくさんのご応募、本当にありがとうございました。（ティーアンドイーソフト　販売企画室　新田氏）

知っておくと役に立つ 隠しコマンド

タイトル画面で右のコマンドを入れることで、最初から各種要素を出現させることができるぞ！　なお、これらのコマンドは前作の『ゴルフパラダイス』でも使用可能だ。

全キャラクター出現	L2、R2、L2、R2、上、右、下、左、L1、R1
全ゲームモード出現	左、□、上、△、下、×、左、□、L1、R1
全コース出現	L2を6回、R2を2回、L1、R1

©2000 T&E SOFT,Inc.

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

『鬼武者』が2回連続で大差の1位を獲得！　強い、強すぎる!!　はたしてPS2初のミリオン達成なるか!?

ソフト売り上げTOP20

最新の販売本数ランキング

1 前回1 PS2 **鬼武者**
●カプコン ●1月25日 ●ACT ●¥7,800

敵を倒した際に出現する魂。赤い魂は、複数連続して吸収するとコンボボーナスが入る。

期間内推定売り上げ本数 10万327本
累計推定売り上げ本数 82万4722本

2 初登場 **PANZER FRONT bis.**
●エンターブレイン ●2月8日 ●SLG ●¥6,800

第二次世界大戦下の戦車戦をリアルに再現したSLG。架空の戦車も登場するぞ。

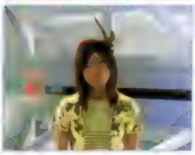
期間内推定売り上げ本数 2万5034本
累計推定売り上げ本数 2万5034本

3 前回5 PS2 **はじめの一歩～VICTORIOUS BOXERS～**
●ESP/講談社 ●00年12月14日 ●SPG ●¥6,800

体力が表示されないからこそ難しい、ダブルノックアウト。ぜひとも狙ってみてほしい。

期間内推定売り上げ本数 2万2293本
累計推定売り上げ本数 25万5926本

4 前回2 PS2 **『スペースヴィーナス』starring モーニング娘。**
●SME ●1月11日 ●ETC ●¥5,800



制作の裏側がわかる、メンバーごとのメイキング映像も豊富に収録。ファンは必見！

期間内推定売り上げ本数 1万5527本
累計推定売り上げ本数 14万4551本

5 前回6 **パチスロ アルゼ王国4** ※限定版含む
●アルゼ ●00年12月14日 ●SLG ●¥5,800(限定版¥8,800)

「オオハナビ」の特徴は子役カウンターがないこと。したがって、取りこぼしは厳禁だ！

期間内推定売り上げ本数 1万4692本
累計推定売り上げ本数 41万1129本

順位	前回	機種	タイトル / データ	期間	累計
6	前回7	PS2	機動戦士ガンダム ●バンダイ ●00年12月21日 ●STG ●¥6,800	1万3454本	39万351本
7	初登場	PS2	ルナティックドーン テンペスト ●アートディンク ●2月8日 ●RPG ●¥6,800	1万2718本	1万2718本
8	前回9		テイルズ オブ エターニア ※限定版含む ●ナムコ ●00年11月30日 ●RPG ●¥6,800 (限定版¥9,800)	1万1734本	66万598本
9	前回11	PS2	バウンサー ●スクウェア ●00年12月23日 ●ACT ●¥6,800	1万1557本	34万6374本
10	初登場	PS2	機甲兵団 J－PHOENIX 序章篇 ●タカラ ●2月15日 ●ACT ●¥1,800	1万1435本	1万1435本
11	前回14		三國志VII ●コーエー ●2月1日 ●SLG ●¥7,800	1万419本	2万852本
12	前回17		SIMPLE1500シリーズ Vol.39 THE 麻雀2 ●D3パブリッシャー ●00年10月26日 ●TBL ●¥1,500	1万11本	10万8842本
13	前回13		ファイナルファンタジーIX ●スクウェア ●00年7月7日 ●RPG ●¥7,800	9725本	275万2042本
14	再登場	PS2	実況パワフルプロ野球7 決定版 ●コナミ ●00年12月21日 ●SPG ●オープン	9694本	8万7791本
15	前回16	PS2	スカイオデッセイ ●SCE ●1月25日 ●SLG ●¥6,800	9636本	1万9957本
16	前回19		ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ●エニックス ●00年8月26日 ●RPG ●¥7,800	9367本	384万6878本
17	前回12		実況パワフルプロ野球2000 決定版 ●コナミ ●00年12月21日 ●SPG ●オープン	8632本	13万7554本
18	前回15		ボンバーマンランド ●ハドソン ●00年12月21日 ●ETC ●¥5,800	8118本	14万2144本
19	前回4		エキサイティングプロレス2 ●ユークス ●1月25日 ●FTG ●¥5,800	7484本	3万6977本
20	前回10		SIMPLE1500シリーズ Vol.54 THE バレーボール ●D3パブリッシャー ●1月25日 ●SPG ●¥1,500	7298本	1万9004本

MAKER'S VOICE

株カプコン　宣伝チーム
萩原良輔氏

『鬼武者』が2号連続1位だそうで、本当にありがとうございます！　さて、ここで問題です。ゲーム中、左馬介にパンダの着ぐるみの頭部分をかぶらせるために押すのは、何ボタンでしょーか？　正解者の中から抽選で1名様にすてきなグッズをプレゼント！　ハガキに問題の答えと、あなたの住所、氏名、電話番号を書いて、P.207の"おたよりのあて先"の「目指せ、鬼武者3号連続1位コメント！」係まで送ってくださいね!!（3月22日消印有効）

（「電撃マーケティング室」調べ）　※ランキングはイトーヨーカ堂、トップボーイ、わんぱくこぞうをはじめとした全国1300店舗のデータ協力店、及びデジキューブの売り上げデータを基に独自で集計し算出したものです。　協力：ソフマップ

前評判TOP15

DPS読者が選ぶ期待のソフト

順位	前回	機種	タイトル	データ	ポイント
1	前回1	PS2	ファイナルファンタジーX	●スクウェア ●7月予定 ●RPG	49266 POINTS
2	前回2		スーパーロボット大戦α外伝 ※限定版含む	●バンプレスト ●3月29日 ●S･RPG	32130 POINTS
3	前回3		エムブレムサーガ	●エンターブレイン ●5月24日 ●S･RPG	21848 POINTS
4	前回6	PS2	グランツーリスモ3 A-spec	●SCE ●4月予定 ●RCG	19019 POINTS
5	前回10	PS2	バイオハザード コード：ベロニカ 完全版	●カプコン ●3月22日 ●A･AVG	18154 POINTS
6	前回7		幻想水滸外伝 Vol.2 クリスタルバレーの決闘	●コナミ ●3月22日 ●AVG	14264 POINTS
7	前回11	PS2	スターオーシャン3(仮)	●エニックス ●発売日未定 ●RPG	13832 POINTS
8	初登場	PS2	ボクと魔王	●SCE ●3月15日 ●RPG	13399 POINTS
9	前回5	PS2	ファイナルファンタジーXI	●スクウェア ●2002年春予定 ●RPG	12535 POINTS
10	前回4		東京魔人學園外法帖	●アスミック・エース エンタテインメント ●春予定 ●S･RPG	12103 POINTS
11	前回8	PS2	メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	●コナミ ●2001年予定 ●ACT	11670 POINTS
12	再登場	PS2	ポポロクロイス物語3 ～はじまりの冒険～	●SCE ●発売日未定 ●RPG	10856 POINTS
13	初登場		ときめきメモリアル2 対戦ぱずるだま	●コナミ ●3月15日 ●PZG	10374 POINTS
14	再登場		逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST ※限定版含む	●パイオニアLDC ●3月29日 ●AVG	9941 POINTS
15	初登場	PS2	「サクラ大戦」シリーズ	●セガ ●発売日未定 ●AVG	8645 POINTS

読者人気TOP15

DPS読者が選ぶ名作ソフト

順位	前回	機種	タイトル	データ	ポイント
1	前回1		テイルズ オブ エターニア	●ナムコ ●00年11月30日 ●RPG	30416 POINTS
2	前回2		ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	●エニックス ●00年8月26日 ●RPG	24418 POINTS
3	前回3		ファイナルファンタジーIX	●スクウェア ●00年7月7日 ●RPG	23562 POINTS
4	前回5		ガンパレード・マーチ	●SCE ●00年9月28日 ●AVG	20748 POINTS
5	前回4		ファイナルファンタジーVII	●スクウェア ●97年1月31日 ●RPG	16857 POINTS
6	前回14	PS2	鬼武者	●カプコン ●1月25日 ●ACT	15993 POINTS
7	前回6		スーパーロボット大戦α	●バンプレスト ●00年5月25日 ●S･RPG	14264 POINTS
8	前回11		ヴァルキリープロファイル	●エニックス ●99年12月22日 ●RPG	13832 POINTS
9	前回7		ゼノギアス	●スクウェア ●98年2月11日 ●RPG	10896 POINTS
10	前回8		幻想水滸伝II	●コナミ ●98年12月17日 ●RPG	8212 POINTS
11	前回13		ときめきメモリアル2	●コナミ ●99年11月25日 ●SLG	6916 POINTS
12	前回9		ファイナルファンタジーVIII	●スクウェア ●99年2月11日 ●RPG	6483 POINTS
13	再登場		To Heart	●アクアプラス ●99年3月25日 ●AVG	6051 POINTS
14	前回10		テイルズ オブ ファンタジア	●ナムコ ●98年12月23日 ●RPG	5187 POINTS
15	前回15		グランツーリスモ2	●SCE ●99年12月11日 ●RCG	4734 POINTS

ハード売り上げ

機種	期間内推定売り上げ台数	累計推定売り上げ台数
PS2	8万120台	443万8995台
PS★	2万1547台	84万2039台

RANKING TOPICS

今のソフト市場は嵐の前の静けさ？

「鬼武者」の売り上げが80万本を突破し、「スペースヴィーナス」も約15万本と、年明け早々ヒット作が続いたPS&PS2のソフト市場。それでは、「その他の2001年発売ソフトの売り上げは？」ということで、2001年1月1日から2月18日までのPS&PS2ソフトの売り上げTOP20を調べてみた（右の表）。赤字で示してあるのが今年発売されたソフトなのだが、何とTOP20に入ったのは先ほどの2タイトルだけという意外な結果に。集計期間中に45タイトルが発売されていることを考えると、2タイトルという数字は寂しいかぎりだ。ただし、今回の前評判TOP15を見てみると今月発売のソフトが6タイトルも入っている。今の状況は"嵐の前の静けさ"といったところ？　しかし、人気ソフトの発売が集中するということは一度に大量のお金が必要になるわけで、各メーカーにはバランスのよい供給をお願いしたいところだ。

1/1～2/18までのソフト売り上げ

順位	機種	タイトル	メーカー	発売日	推定売り上げ本数
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	PS2	[illegible]ースヴィーナス starring モーニング娘	SME	[illegible]月11日	14万4551本
3	PS2	機動戦士ガンダム	バンダイ	00年12月21日	11万6762本
4	PS2	はじめの一歩～VICTORIOUS BOXERS～	ESP/講談社	00年12月14日	10万8780本
5	PS	パチスロ アルゼ王国4 ※限定版含む	アルゼ	00年12月14日	10万5529本
6	PS2	バウンサー	スクウェア	00年12月23日	10万3023本
7	PS	テイルズ オブ エターニア ※限定版含む	ナムコ	00年11月30日	8万2067本
8	PS	実況パワフルプロ野球2000 決定版	コナミ	00年12月21日	7万7130本
9	PS	筋肉番付VOL.3～最強のチャレンジャー誕生！～	コナミ	00年12月21日	6万5419本
10	PS	ボンバーマンランド	ハドソン	00年12月21日	6万4793本
11	PS	クラッシュ・バンディクー カ～ニバル	SCE	00年12月14日	5万5578本
12	PS	ロックマンX5	カプコン	00年11月30日	5万1809本
13	PS2	実況パワフルプロ野球7 決定版	コナミ	00年12月21日	5万0058本
14	PS	ダンスダンスレボリューション ベストヒッツ	コナミ	00年12月21日	4万7262本
15	PS	SIMPLE1500シリーズ Vol.39 THE 麻雀2	D3パブリッシャー	00年10月26日	4万5541本
16	PS	FINAL FANTASYIX	スクウェア	00年7月7日	4万4847本
17	PS	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	00年8月26日	4万1990本
18	PS2	DARK CLOUD（ダーククラウド）	SCE	00年12月14日	4万1263本
19	PS	RPGツクール4	エンターブレイン	00年12月7日	3万9972本
20	PS2	7（セブン）～モールモースの騎兵隊～	ナムコ	00年12月21日	3万8876本

※PS2の累計推定売り上げ台数は、00年3月4日～のデータです。また、PSの累計推定売り上げ台数は、2000年度（00年4月～）のデータです。SCEの公式な発表では、2月18日時点で、日本国内の累計出荷台数が1,833万台に達しています。　★PSone含む。

DPS ソフトレビュー

DPS SOFT REVIEW

RPGは大好きなのに、STGはぜんぜんやらないとか、ジャンルによって、食わず嫌いでソンをしてる人いませんか？ このページを参考にすれば、新しい楽しさを発見できるかも！

今回のレビュアー

TAC☆

●ワイルドライター本能派
本能でゲームを斬る。趣味に合うゲームは死ぬほどやり込む。でもほんとには死なないので安心してね。
好きなソフト：「SILENT HILL」「BRAVE SAGA」

蝿イトム

●「ゲームは挑戦！」が哲学
激ムズACT＆STG完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。熱すぎて周辺の気温も上がる。
好きなソフト：「RAYMAN」「雷電ディー・エックス」

ヒロボン

●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段（でも貧乏）なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト：「子育てクイズマイエンジェル」「ネクストキング」

[illegible]

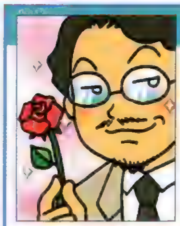
●小島シンパのうんちくライター
ゲームは快適にプレイできることが命と信じる。ゲームについて分析するのが好き。小島監督の大ファン。
好きなソフト：「ポリスノーツ」「メタルギアソリッド」

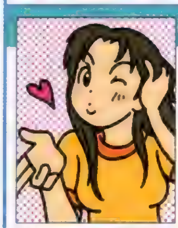
平田洋

●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みが感じられるゲームが好き。どんなジャンルのゲームもこなす便利屋。
好きなソフト：「ロードオブモンスターズ」「スタジオP」

トモザ

●電撃のランニング魔人
一年中ランニング一枚で過ごす体力系ライター。i-modeと「ダビスタ」、たらこおにぎりを何よりも愛する。
好きなソフト：「ダビスタ99」「7（セブン）」

渡部雅人

最近ワールドカップのチケット当選の夢をよく見る。そんなにサッカー好きではないのですが、周囲のお祭りの雰囲気が伝染しているらしいです。ちょうど期待のゲームの発売前みたいな楽しさですね。
●ゲーム業界10余年の本誌編集長
創刊以来、本誌を支え続ける編集長。豊富なキャリアとあふれる愛でゲームを評価。『トルネコ2』はいまだに会社イチの実力とゲームのウデも確かだぞ。
好きなソフト：「トルネコ2」「ドラクエⅦ」

なんでもゆうこ

もう3月だっていうのに、北国生まれの私でも凍えそうです。もともと出不精な私は、おかげで外になんてほとんど出なくなっちゃいました。熱いシャワーを1日何度も浴びて春を待ってるところです。
●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとのことでハデに驚くゲームジャンキー。携帯電話はいつも不払いで止められている。
好きなソフト：「ぼくのなつやすみ」「パワプロ7」

本郷直樹

対戦はライターにとって貴重な攻略情報収集のチャンス。人によって個性的な戦い方があって勉強になります。「仕事」で「勉強」ですから、多少しめ切りが…ごめんなさい。2度と言いません。
●自分の将来よりもゲームが大事
ゲームのしすぎで何度も進級を逃した大学7年。リズムゲームとギャルゲーをやっているときだけ幸せそう。レビュアーのなかでは一番平均点が高い。
好きなソフト：「スーパーロボット大戦α」「ドラムマニア」

ウォルフ中村

「ストEX」のプラクティス、「ストゼロ3」のWTM、「ソウルエッジ」のエッジマスターといった各モードがマイ"リバイバル"ブーム。こういうオリジナルモードって今やっても楽しいのだ。
●誇り高きベテランの目
ゲームを徹底的にやり込み、つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。編集部イチのスポーツマニア。
好きなソフト：「鉄拳TT」「みんなのGOLF2」

レビューの掟

点数は5点きざみの100点満点
とくにオススメのタイトルは
点数が赤字になっています。

100点	[illegible]
90点以上	買っても絶対後悔しない傑作品。購入しておかないとゲーマーとして…。
80点以上	[illegible]
70点以上	[illegible]
60点以上	[illegible]
50点以上	[illegible]
45点以下	[illegible]

イラスト／しおやてるこ

RPG ボクと魔王

3/15
■SCE ■[illegible] ■[illegible]

[illegible]

[illegible]
絵本のようなグラフィックと妙に現実的なキャラクターが不思議にマッチした、独特の世界にまず引かれました。主人公が魔王に影を乗っ取られてよくわからないまま冒険に出るという不条理な設定も、キャラに説得力があるのですんなりなじめます。魔王の悪ノリも嫌味がなく、個性的でいい感じです。バトルでも、もっと魔王に介入してほしかったです ね。残念なのは、ダンジョンが複雑になると移動時に視点変更が追いつかず敵が見えなくなる、画面左のマップが少し見づらく、よく見ようとすると敵が接近するなどの点がありますが、楽しい作品なのでぜひプレイしてみてください。 **85**

登場人物たちにまったく恐れられないかわいそうな魔王と、マイペースすぎる主人公たちの妙なズレっぷりが魅力ですね。クセのあるキャラクターや洗練されたシステム画面など、見た目のインパクトも強い作品です。ただ、カッコよさにこだわったせいか、戦闘中のHPバーや状態変化などがわかりにくくなっているのは残念。街で聞き込みを繰り返して、ダンジョンで謎解きというふうに、見た目とはうらはらにオーソドックスなRPGなのは意外でした。まあ、とっつきやすいのはいい点なのですが。読み込みが多いのとRPGにしてはクリアまでの時間が短いのはマイナスです。 **80**

PS2待望の本格派RPGということで期待を寄せていましたが、期待に違わずかなり楽しめるデキで驚かされました。影の薄い主人公という設定もおもしろいですし、主人公の影にとりついた魔王スタン（サタンではない）が邪悪そうなのにじつはイイ人（？）というのも笑いを誘うポイントですね。全体的にスタンのセリフが楽しいのですが、ややもすれば「おふざけ」になりそうなところを、そう感じさせない部分にセンスのよさが感じられました。あえて気になる点をあげると、戦闘のテンポが遅いことと、ステータス表示がやや見にくいといったところ。とにかく楽しませてくれます。 **85**

物語といいキャラといい独特の味がある。敵との相性がある、強力な攻撃をするためにうポイントがパーティで共通、協力攻撃が用意されているなど、戦略を立てる余地のある戦闘も興味深い。ただ、コマンドの表示が見にくかったり、戦闘前後の待ち時間（読み込み＆演出）が長めだったりする関係でイマイチ楽しめなかった。物語を進める条件がわかりづらい（会話、特定の場所に行くなど）のもつらいし、デモをスキップできないのも残念。私は初戦闘で負け、オープニングからすべてやり直すハメになって…。それ以来、こまめにセーブするクセはつきましたが。 **60**

SLG A列車で行こう2001

3/8
■アートディンク ■[illegible] ■[illegible]

「A列車」シリーズの[illegible]作。PS2専用HDDとプリンタ[illegible]に対応し、[illegible]

平田洋
この作品によって家庭用ゲーム機の「A列車」は、1つの完成形にたどりついたような気がします。親切なチュートリアルに、これまではストレスだった部分を解消するさまざまな工夫、そして美麗な車窓モード……。奥の深いゲームだけど、自分なりの「電車つき箱庭」を作る感覚で肩の力を抜いて、だらだらと遊ぶだけでも十分幸せな気分になれます。これまで敬遠していた人も、要チェック！ **85**

トモザ
シリーズ初心者の僕にも、わかりやすいチュートリアルがあったので、快適に遊べましたね。今作からは電車が実名で登場するので、車両を配置するときに現実の街をモデルにするなどの楽しみがありました。マップを最大限まで大きくすると街全体の線路図がつかみやすくて助かる反面、高度がわからなくなるので、線路を増設できない起伏がわかりにくいッス。ここにもうひと工夫あれば最高ッスね。 **85**

SLG パイロットになろう！2

3/8
■ビクター[illegible] ■[illegible] ■[illegible]

[illegible]

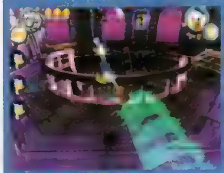
平田洋
プロペラ機かジェット機、民間のパイロットか傭兵か。そんな選択をして教習所を卒業し、プロのパイロットとして依頼された仕事をこなす。ゲームの中でやれることが多く、プレイヤーに要求される操作もやや複雑だが、ゲーム自体の難度はそれほど高くない。ただ、取り扱い説明書、チュートリアルにあたる初期の訓練のどちらも親切さはイマイチ。それなりの専門知識がないとキツイ。 **70**

蝿イトム
飛行の教習を受け、習得した技術をもとにミッションをこなしていく。必要な情報（高度など）も把握しやすいし、操作性も十分合格のレベル。ただ、「テクを磨く」というよりは「手順を覚える」といった要素が濃いゲームなので、遊んでいて充実感があまり感じられない。待ち時間が多いゲーム展開や、フライトSLGとSTG、どっちつかずのゲーム内容も気になる。グラフィックも地味に感じた。 **65**

©Disney Enterprises inc.All rights reserved.

PS2 A·AVG ドナルドダック レスキュー大作戦!!

3/8
■ユービーアイソフト
■[illegible]
■[illegible]
[illegible]



[illegible]

堀イドム
ゲーム中のドナルドのリアクションなどはアニメそのままだし、ムービーのクオリティも高い。ドナルドの活躍を再現するという意味では成功していると思う。ただ、かんじんのACTがシンプルすぎるので飽きやすい。また全18ステージというが、上級者なら数時間でエンディングまで行けるボリュームの少なさ。ジャンプ後の着地点や、敵との距離感がつかみにくく、納得できないミスが多いのも残念。 **65**

バリオス鶴老屋
各ステージでは、ジャンプで障害物や段差などをとび越えることになる。このため、視点がキャラの背後からになる場合、前方の距離感がつかみにくく、操作しづらい。ただ、敵や障害物の配置はよく考えられているので、進むテンポがつかめれば、気持ちよくプレイできる。ディズニーの世界観がうまくポリゴン化されているうえ、キャラ独特の動きなど、ゆかいな演出がつけられている点はよかった。 **70**

PS2 RCG 首都高バトル0(ゼロ)

3/15
■元気
■[illegible]
■[illegible]
[illegible]

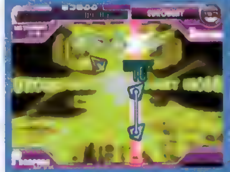
[illegible]

平田洋
最初に車を選ぶ段階で、見た目と性能の両方で満足できる車種が用意されていなくて、走る前から意気消沈。しかし、妥協の末に選んだマシンも、チューンさえ始めてしまえば愛着もわいて、歯が立たなかったライバルたちにも勝てるようになれば、もうかなり楽しくなります。序盤こそエンジンパワーが正義だけど、そのうちにセッティングがモノをいうようになってくるバランスも、またアツイ。 **80**

バリオス鶴老屋
首都高やそこを走る車がリアルに再現されているし、アナログスティックの操作性もよく、走っていて気持ちがいい。また、ほかの車の間をすり抜けながらのバトルも緊張感があっておもしろい。マシンの形や性能も実在の車を思わせるものだし、パーツの購入で自分なりのチューニングやセッティングができるのもいい。ただ、細かく設定できるため、車に詳しくないと各項目が理解しにくいかも。 **80**

PS2 ETC パラパラパラダイス

3/15
■コナミ
■[illegible]
■[illegible]
[illegible]



[illegible]

なんでもゆうこ
専用コントローラは設置にちょっと手間どるものの、位置がおかしければゲーム画面でキチンと知らせてくれるという親切ぶり。パラパラ初心者の私でも、練習モードでお手本を超スローで流しながら、バッチリ覚えられました。でも、もうちょっとお手本は大きく見やすく表示してほしかったなあ。リズムの判定が甘めなので、多少ミスしてもOK。踊りに集中できるバランス設定がウレシイです。 **85**

トモザ
トレーニングモードでは、曲のスピードを遅くしたり、お手本ムービーを見たりできるので、パラパラ経験のない僕も楽しく踊れました。専用コントローラは、センサーの反応がよく、デキがイイです。専用コントローラがないプレイは、アナコンのスティックによる、非常に地味で単調なプレイになるので、ぜひ専用コントローラで遊んで欲しいッす。プレイする自分の姿がちょっと恥ずかしかったです。 **75**

※パラパラパラダイス専用コントローラは¥7,800でソフトと同時発売です

PS2 SPG ワールドサッカー ウイニングイレブン5

3/15
■コナミ
■[illegible]
■[illegible]
[illegible]

[illegible]

ウォルフ中村
バランスは微妙に変わった(トラップが大きくなりやすい、サイドからのセンタリングをブロックしやすくなったなど)がPS版の正当なる後継作品だ。マスターリーグは維持費が入ったため前作より熱くなれるし、隠し要素も相変わらず…ニヤリ(笑)。難易度が高め(やさしくするとダッシュすら必要なくなるが)、練習モードが不親切、右スティックによる操作が難しい、などの点には引っかかったが。 **95**

本郷
今までとまったく「変わりなく」、プレイしやすい作品です。それなのに、前作をもう一度プレイすると完全に色あせて見えるから驚きです。もうこれ以外では遊べません。トラップの失敗が増えた等の変更点はありますが、ムリな体勢のプレイをしなければミスが減るというのも非常に人間ぽくてリアル。対戦の熱さは今まで以上です。ただマスターリーグの変更は微細。もう少し変わって欲しかった。 **95**

PS2 SLG 電車でGO!3 通勤編

3/15
■タイトー
■[illegible]
■[illegible]
[illegible]

[illegible]

ウォルフ中村
路線などが増えたが「電車を指示通りに走らせ、警笛を鳴らしてボーナスタイムをかせぎ、正しい時刻&位置に止める」という基本は同じ。子どもでも遊べるモードもあるので初心者でも安心(難度の高いモードもある)。ポケステに対応していたり、体験版がついているのもうれしい。路線の途中で読み込みが入ったりはするものの、操作感も良好。専用コントローラの有無にかかわらず楽しめる。 **80**

TAC☆
シリーズものとしては、すごくよくできている。いつも乗ってる中央線の風景なんかは見ると感心させられる。ただ「電車の運転」に思い入れのない人間としては、この『3』でもやっぱり、おもしろさを感じられないのも確か。難易度も高めのようだし、あくまでマニア向けかなと…。あと、アーケード版の完全再現ゆえに「PSよりキレイだけどPS2としては見劣りがする」画面は歯がゆい感じ。 **75**

PS AVG Sister Princess (シスター・プリンセス)

3/8
■メディアワークス
■[illegible]
■[illegible]
[illegible]

[illegible]

堀イドム
登場する妹たちに感情移入できるかどうかがすべて。システムは極めてシンプルなので、正直、AVGというよりも女の子の声を聞くだけのゲームという印象も受ける。私個人の点数は低めだが、キャラが気に入って、かわいい妹たちに囲まれるシチュエーションに憧れる人なら、85点くらいと思っていいかも。膨大なセリフのすべてに声優さんが声を当ててくれているのには素直に感心させられた。 **55**

ヒロポン
絶対にこちらを嫌いにならない存在=妹たちとの、甘い生活…。「それをめーいっぱい楽しませる!」という開発者の意気込みが感じられマス(笑)。妹は全員甘~い声でしゃべってくれるし、イベントでのセリフ回しなんかはお好きな人にはたまらんでしょう。でも、それだけにこの世界に拒絶反応を示してしまう人にはオススメできず。ちなみに、オイラはオープニング時点で腰が砕けちゃいました(笑)。 **70**

PS PZG ときめきメモリアル2 対戦ぱずるだま

3/15
■コナミ
■[illegible]
■[illegible]
[illegible]

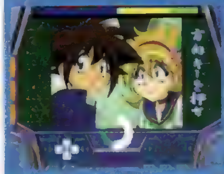
[illegible]

平田洋
久しぶりに「ぱずるだま」を遊びましたが、やっぱり大連鎖を決めたときの演出は最高。数ある落ちゲーのなかでも、群を抜く演出テンポのよさかと。2~3時間も遊べば連鎖のコツがつかめる、シンプルでわかりやすいゲーム性もよし。『ときめき2』部分に関しては、ヒロインの名前すら知らないのでご容赦を。とはいえ、女の子の絵の輪郭が粗めだし、動きも少ないのは、ちょっと疑問でした。 **60**

バリオス鶴老屋
本来はじゃまになる「こだま」だが、対戦相手の攻撃方法に合わせて「おおだま」を積み上げて、消していくと大連鎖を生み出す要因になるところがおもしろい。「こだま」の攻撃方法も使うキャラに関係なく、自分の好きなタイプが選べる点は親切。『ときめき2』のファンでなくても、パズルゲームとして十分に楽しめる。初心者向けに、基本的な消し方の練習ができるモードなどがあるとよかったが…。 **65**

PS ETC 無敵王トライゼノン

3/15
■マーベラスエンターテイメント
■[illegible]
■[illegible]
[illegible]



[illegible]

トモザ
ムービー画面中にタイミングよく、ボタンを押すゲーム。指定されたボタンを押すタイミングがキビしいので、うまく反応できない場合が多く、ツラかったッス。ただ、入力パターンが決まっているのでメモなどで覚えれば、クリアができるのは救いですね。オリジナルのムービーがなかなか笑えました。本編をクリアすると、遊べるミニゲームで、トライゼノンを操作できるのはうれしいッす。 **60**

ヒロポン
タイムゲージがなくなるまでTVアニメ張りのムービーが流れ、ゲージは指定されたボタンをタイミングよく押すことによって増える。このタイミングがけっこうシビアで、そちらのほうに気が取られてしまい、ムービーを楽しむ余裕はナッシング。難易度の変更はできるけど、システムがまずいのかも。オマケのCDもついてるし原作アニメのファンならいいかもしれないけど、ゲームとしては…。 **60**

review
3月8日~3月15日発売のソフトを評価!!
DPSソフトレビュー

今回のまとめ
独特の雰囲気で注目度が高い「ボクと魔王」。レビューではHPなどのシステム表示が見にくいとの指摘が集まりましたが、「RPGファンも満足できる正統派作品」(本郷)と、内容についてはお墨付き。ぜひチェックを。そのほかでは「A列車」「首都高」「ウイニングイレブン5」とそれぞれの担当レビュアーから「ぜひこの機会に遊んで欲しい。この楽しさを知らないのはソン」というタイトルが集まりました。確かにジャンル的に慣れや特別な知識が必要ですが、プレイしてみれば楽しいことウケアイです。

新作ソフトバイヤーズガイド

NEW SOFT BUYERS GUIDE

新作カレンダー

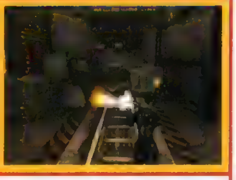
3月1日発売のソフト
- MIDNIGHT CLUB～STREET RACING～

3月8日発売のソフト
- A列車で行こう2001
- FEVER4 SANKYO公式パチンコシミュレーション
- 音楽ツクール3
- ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT
- Tony Hawk's PRO SKATER2
- EXTERMINATION
- パイロットになろう！2
- Sister Princess（シスター・プリンセス）
- ドナルドダックレスキュー大作戦!!

3月15日発売のソフト
- ゼラちゃんパズル ぴたっとペア
- 首都高バトル0（ゼロ）
- Dance Dance Revolution 4th MIX
- ときめきメモリアル2 対戦ぱずるだま
- パラパラパラダイス
- ワールドサッカーウイニングイレブン5
- ぶっつぶし
- ボクと魔王
- 電車でGO！3 通勤編
- プレイで覚えるシリーズ7 プレイで覚えるTOEIC TEST 語句でるでる1700
- From TVanimation ONE PIECE グランドバトル！
- 無敵王トライゼノン

EXTERMINATION（エクスターミネーション）
PS2 ACT

発売日 3/8



DATA
■SCE
■¥6,800 ■MC2（88KB）
（紹介記事はP.80～）

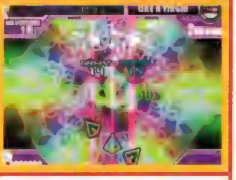
内容
近未来の南極を舞台に、正体不明のクリーチャーと戦うパニックホラーACT。パーツを付け替えることで効果が変化する銃を使い、施設を爆破する作戦などを遂行していく。ボタン1つでジャンプ、ぶら下がりなどの多彩なアクションを可能にする「リージョンアクション」システムを採用。

コメント
GOOD シチュエーションごとに出せるアクションが変化し、種類も豊富。自分の好みで、銃（アサルトライフル）をカスタマイズできる楽しさがある。弾薬を無限に補充できる場所があって親切。
BAD 決定ボタンが⊗と慣れない配置なのに、キーコンフィグの設定でも変更ができない。正面の小さな敵が自キャラに隠れて、見えないことがある。イベントの敵以外は、倒しても復活してしまう。ストーリー展開に新鮮味がない。

CHECK

パラパラパラダイス
PS2 ETC

発売日 3/15



DATA
■コナミ ■オープン価格
■MC2（88KB）、2人プレイ可、専用コントローラ（¥7,800）対応
（紹介記事はP.82）

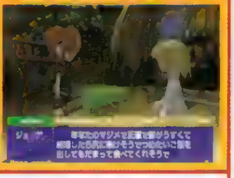
内容
アーケードで人気の音楽ゲームの移植作。メジャー曲や『ビーマニ』シリーズの楽曲を含む全48曲で、パラパラが楽しめる。別売りの専用コントローラは、プレイヤーが踊るパラパラを赤外線で感知して、判定してくれる。「フリー」や「トレーニング」など、家庭用ならではのモードも充実。

コメント
GOOD 全48曲の楽曲を、お手本ムービー付きで収録。パラパラ入門用の練習素材としてもポイントが高い。とにかく体を動かすだけで、楽しくプレイできる。「トレーニング」が非常に充実しており、実力に応じて練習できる。アーケードでは周囲の目を気にしてプレイできなかった人も、自室で安心して楽しめる。
BAD 専用コントローラがないと楽しさ半減。2P対戦で専用コントローラを使うには2台必要なので、お金がかかる。

CHECK

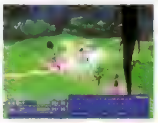
ボクと魔王
PS2 RPG

発売日 3/15



DATA
■SCE
■¥5,800 ■MC2（150KB）
（紹介記事はP.92～）

内容
影が薄く存在感が希薄な少年（主人公）の「影」に「スタン」と名乗る魔王が住みつき、世界に点在する「ニセ魔王」退治へ旅立つコミカルタッチな本格派RPG。思わず笑いを誘うスタンのセリフと、息をつかせぬリアルタイムバトルがポイント。登場キャラたちは、性格も外見もじつに個性的。



コメント
GOOD 何といっても、スタンのセリフが楽しくて笑える。ノリとしては少々ふざけ気味だが、嫌悪感を与えるような内容ではないので素直に楽しめる。ストーリーは章仕立てで進行していくが、その章の目的やカギとなるポイントが把握しやすく、ゲーム進行もスムーズ。リアルタイムバトルもスリリングで楽しい。
BAD ダンジョンなどで視点変更が追いつかず、先が見えないことも。戦闘時の読み込みが長い。画面表示が見づらい。

CHECK

MIDNIGHT CLUB ～STREET RACING～
PS2 RCG

発売日・内容 3/1
ロンドンなどの大都市を舞台に、ライバルとの腕を競うRCG。

DATA
■シスコンエンタテイメント
■¥5,800
■MC2（280KB）、2人プレイ可

ポイント
GOOD 町の設備をハデに破壊したり、ビルの屋上からジャンプしたりなど、通常ではありえない走りを楽しめる。
BAD レース中、敵が話しかけてくるのがうるさく思えることも。

CHECK

A列車で行こう2001
PS2 SLG

発売日・内容 3/8
鉄道会社の運営を中心にした都市開発SLGの最新作。

DATA
■アートディンク ■¥6,800
■MC2（5120KB）、PS2専用HDD、PS2専用プリンター
（紹介記事はP.85）

ポイント
GOOD チュートリアルが強化され、初心者でも、何から手をつけていいのか迷うことがない。車両もすべて実名で登場。
BAD 前作のマイナーチェンジ作なので、あまり目新しさが感じられない。

CHECK

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT
PS2 SPG

発売日・内容 3/8
NHL公認のホッケーゲーム。900名以上の所属選手が実名で登場。

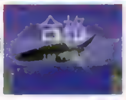
DATA
■コナミ
■オープン価格
■MC2（424KB）、4人プレイ可

ポイント
GOOD スピード感あふれる大迫力の試合を楽しめる。試合の流れを止めることなく、リアルタイムで選手交代ができる。
BAD パックの周囲に選手が集まると、パックの位置がわからなくなる。

CHECK

パイロットになろう！2
PS2 SLG

発売日・内容 3/8
民間・軍事の2種類のミッションを楽しめるフライトSLG。



DATA
■ビクターインタラクティブソフトウエア
■¥6,800 ■MC2（94KB）
（紹介記事はP.78～）

ポイント
GOOD フライトの基礎から学べるので、フライトSLGの初心者にオススメ。
BAD ミッションのバリエーションがとぼしいので、プレイが単調になる。操作可能な機体がメジャーなものしかない。

CHECK

ドナルドダック レスキュー大作戦!!
PS2 A・AVG

発売日・内容 3/8
ドナルドダックが、さらわれたデイジーを救い出すA・AVG。

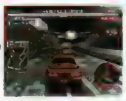
DATA
■ユービーアイソフト
■¥6,800
■MC2（105KB）

ポイント
GOOD スペシャルムーブのドナルドダックがカッコイイ。クリアしていないステージでも自由に離脱できる。
BAD 正面からの視点だけではマップ内の構造が把握しづらいときがある。

CHECK

首都高バトル0（ゼロ）
PS2 RCG

発売日・内容 3/15
首都高で相手を見つけ、パッシングでバトルを挑むRCG最新作。



DATA
■元気
■¥6,800 ■MC2（180KB）、2人プレイ可
（紹介記事はP.86～）

ポイント
GOOD 道路の継ぎ目まで再現したリアルな首都高で、60車種130グレード以上が使用できる。画面分割の2P対戦もアリ。
BAD バトル時の音楽が、RPGのボス戦調なのは好みの分かれるところ。

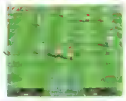
CHECK

© Disny Enterprises.inc.All rights reserved.

CHECKマークの見方
- 登場する女の子がかわいい。胸キュンな作品。
- グラフィックがきれい。見ていて楽しい。
- キャラクターが魅力的。共感できる点がある。
- システムが個性的。新しい発見がある。
- 戦闘が楽しい。戦うのが快適。

PS2 SPG ワールドサッカー ウイニングイレブン5

発売日・内容 3/15



29カ国が実名となり、「マッチモード」でクラブチームが使える。

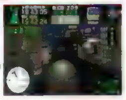
DATA
■コナミ
■オープン価格　■MC2(100KB)
(紹介記事はP.70～)

ポイント
GOOD 選手個々の動きがバツグンにリアル。また、COMが非常に賢く、チーム全体が設定した戦術通りに動いてくれる。
BAD 難易度が非常に高く、初心者では最低ランクのCOMに勝つことも難しい。

CHECK

PS2 SLG 電車でGO！3通勤編

発売日・内容 3/15



アーケードで人気を博した「電GO！3」の移植作品。

DATA
■タイトー
■¥6,800
■MC2(109KB)、PS（3ブロック）

ポイント
GOOD 自分の腕に合わせてモードを選べる。グラフィックや効果音を忠実に再現。
BAD 読み込み時間が長いうえ、途中からやり直すことができなくなっている。オリジナル要素が少ないので物足りない。

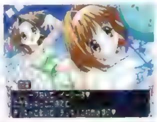
CHECK

PS AVG Sister Princess (シスター・プリンセス)

発売日 3/8

DATA
■メディアワークス ■¥6,800（初回限定版¥9,800）、(CD2枚組)
■MC（1ブロック）、PS（10ブロック）
(紹介記事はP.74～)

内容
電撃G'sマガジンの人気読者企画から生まれたAVG。学園生活やメールのやり取りを通して、12人の妹たちとのコミュニケーションが楽しめる。会話選択により妹との血縁度が変化し、エンディングが分岐するほか、音声はフルボイス。ポケステ用のミニゲームなど、おまけモードも充実。



コメント
GOOD 誰か1人を選ぶのではなく、12人の妹たち全員と交流できる。また、その妹たちがそれぞれ異なるタイプの女の子なので、何度プレイしても楽しめる。R1かL1ボタンでメッセージスキップが可能なので、繰り返して遊ぶときに便利。また、MC1ブロックで12カ所（妹の人数と同じ）でセーブすることができる。
BAD どの妹も昼休みの内容がほぼ共通で、2周目以降は同じようなシーンを見ることになり、単調さを感じることも。

CHECK

PS FTG From TV animation ONE PIECE グランドバト

発売日 3/15

DATA
■バンダイ
■¥5,800
■MC（1ブロック）、2人プレイ可

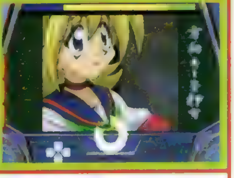
内容
フジテレビ系列で人気のTVアニメ、「ワンピース」のキャラたちがバトルを繰り広げるFTG。ステージには高低差があり、さまざまなアイテムが出現するなど、ちょっと変わった対戦ができる。ボタン1つでの連続攻撃や、コマンド入力不要な必殺技など、簡単な操作でプレイできる。

コメント
GOOD オープニングムービーで、TVアニメのボイスや動きをそのまま再現。攻撃方法も、各キャラの特徴を生かしたものになっている。連打だけで連続攻撃できるなど、FTG初心者でも楽しめる。
BAD △ボタンでジャンプ、□ボタンでガードと一般のFTGと操作性が大きく異なるので、慣れるまで操作しにくい。必殺技を連続攻撃に組み込めないので、2P対戦では、使うこと自体が難しい。キャラの強さにばらつきがある。

CHECK

PS ETC 無敵王トライゼノン

発売日 3/15



DATA
■マーベラスエンターテインメント
■¥5,800
■MC（1ブロック）

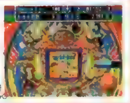
内容
人気TVアニメ番組「無敵王トライゼノン」のゲーム化。ゲームの目的は、TVアニメ風のムービーの途中で指定される、✚キーや4つのボタンを素早く入力することで、ゲージを減らさずにムービーを最後まで進めること。ほかにも魚を釣り上げる食料調達ゲームなど、ミニゲームが遊べる。

コメント
GOOD PS版オリジナルムービーを2話も収録している。声優陣もTV版と同じキャスト。本編をクリアすると、トライゼノンを操作して敵を倒すミニゲームが追加される。入力パターンは決まっているのでパターンを覚えればクリアできる。
BAD タイミング入力の判定がシビアで、練習をしてからでないと、成功の判定をもらうのは難しいかも。ゲーム途中でポーズをかけられない。ミニゲームをクリアしないとセーブができない。

CHECK

PS SLG FEVER4 SANKYO公式パチンコシミュレーション

発売日・内容 3/8



フィーバー「ストⅡ」「セブンフラッシュ」、「ポヨヨン星人」を搭載。

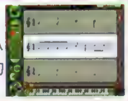
DATA
■インターナショナルカードシステム
■¥4,800■MC（2ブロック）
(紹介記事はP.170～)

ポイント
GOOD 2月にホール登場の「フィーバーストⅡ」を搭載。低速、倍速モードへの切り替えをボタン1つでできる。
BAD 「フィーバーポヨヨン星人」は、少し古いので実機攻略には使いにくい。

CHECK

PS ETC 音楽ツクール3

発売日・内容 3/8



16トラック、200小節を使用して、本格的な作曲ができる。

DATA
■エンターブレイン
■¥5,800
■MC（1ブロック）

ポイント
GOOD 五線譜を読めない人でも、簡単に作曲できる「ピアノロール」モードを搭載。用意されたエフェクトも多彩。
BAD ショートカットキーを「オプション」で自由に設定できたほうがよかった。

CHECK

PS SPG Tony Hawk's PRO SKATER2

発売日・内容 3/8

各国で賞金を稼いでいくスケボーゲーム。賞金は能力UPに使用。

DATA
■サクセス
■¥5,800
■MC（1ブロック）、2人プレイ可

ポイント
GOOD パーク上には仕掛けが豊富にあるので、飽きずに遊べる。スケーターやパークをエディットできるようになった。
BAD ゲーム中の表記がすべて英語なので、賞金獲得の条件などがわかりにくい。

CHECK

PS PZG ゼラちゃんパズル ぴたっとペア

発売日・内容 3/15

同じ寿司ネタでペアを作って消していくPZG。モードは3つ。

DATA
■アフェクト
■¥2,800
■MC（1ブロック）、2人プレイ可

ポイント
GOOD 3つのモードはルールがまったく異なり、PZGを3本購入したようなお得感がある。難易度が自由に選べる。
BAD 「そろえてゼラちゃん」は、制限時間が短いのでミスしやすい。

CHECK

PS ETC Dance Dance Revolution 4th MIX

発売日・内容 3/15

「dancemania」シリーズの人気曲とオリジナル新曲を収録。

DATA
■コナミ
■オープン価格
■MC（1ブロック）、PS（4ブロック）、2人プレイ可

ポイント
GOOD 東芝EMIの定番CD「dancemania」で遊べる。新規の「ソロ」モードは、専用コントローラの6ボタンを使用。
BAD 背景画像がハデになったため、エフェクトで矢印を見失うことも。

CHECK

PS PZG ときめきメモリアル2 対戦ぱずるだま

発売日・内容 3/15

『ときめきメモリアル2』のキャラで遊べる『ぱずるだま』。

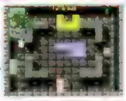
DATA
■コナミ
■オープン価格
■MC（1ブロック）、2人プレイ可

ポイント
GOOD 『ときめき2』のキャラがしゃべりまくる。パズル自体がおもしろい。
BAD 難しいレベルの「根性モード」でクリアしないとキャラクターのおまけエンディングが思い出の記録に残せない。

CHECK

PS PZG ぶっつぶし

発売日・内容 3/15



対戦相手をブロックと壁ではさんで、互いにつぶしあうPZG。

DATA
■セレン
■¥3,800
■MC（1ブロック）、4人プレイ可

ポイント
GOOD 障害物やブロックの位置から攻守の方法を瞬時に判断し、素早く行動するなど、アクションパズル的要素が強い。
BAD 8人のプレイヤーキャラに、能力的な違いをあまり感じられない。

CHECK

PS ETC プレイで覚えるシリーズ7 プレイで覚えるTOEIC® TEST 語彙でるでる1700

発売日・内容 3/15

TOEIC650点レベルで必須の単語、会話文を学習できる。

DATA
■ナガセ
■¥2,800
■MC（1ブロック）

ポイント
GOOD 苦手な単語を自動的に識別、MCに保存して特訓できる。TOEICの形式に沿った練習問題も収録している。
BAD 回答済みの選択肢がリスト内に空欄で残り、答の選択に手間がかかる。

CHECK

安い。コストパフォーマンスが高くお得。　ストーリーがいい。世界観がいい。　とにかく楽しくてハマりまくれる作品。　つい聞きほれるほど、音楽や効果音がいい。　原作があって、ファンにはたまらない作品。

soft guide
3月8日～3月15日発売のソフトがひと目でわかる!!
新作ソフトバイヤーズガイド

春なので、Dだけでなくさらにさらに付録とか電撃GPMとかいろいろあり!

3月16日発売:増刊DPS・D42(Vol.173)

■体験版:シスター・プリンセス:音楽ツクール3:SIMPLE1500シリーズVol.52 THE プロレス2:PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零～復活～:HOSHIGAMI(ほしがみ)～沈みゆく蒼き大地～
■ムービー:アイシア:立体忍者活劇 天誅 弐
■PS2 今月の特選映像:機甲兵団J-PHOENIX:GUN=HEARTS(ガンハーツ):ザ・フリントストーン インビバロックベガス ハチャメチャ!!カーレース:Love Songs アイドルがクラスメ～ト:エースコンバット4(仮):パイロットになろう!2:ギタルマン:トゥルーラブストーリー3
■電撃ミュージアム:エムブレムサーガ:東京魔人學園外法帖
■DataBase:SaveData倉庫
■DPS・D:新・超難解クイズ:読者参加小説:電撃カードクラブ:電撃ゲームクラブ:ポケステ富くじ

攻略&設定資料本「電撃ガンパレード・マーチ」

詳しくは195Pに

その他にもイロイロあるんですけど……まだナイショなのです。お楽しみに!

NEXT ISSUE　次号予告

電撃PlayStation

Vol.174 3.23(金)発売！

まんが●岩瀬さとみ

『ベロニカ 完全版』攻略します!!

次号174号は、期待の『ベロニカ 完全版』の完璧攻略スタート！ 『風のクロノア2』『ボクと魔王』『決戦Ⅱ』『鬼武者』『幻想水滸外伝Vol.2』『首都高バトル0』『スパロボα外伝』『アイシア』も攻略中!! 気になるPS2のネットワーク情報がわかる別冊付録もチェック！

アーマード・コア2 アナザーエイジ／Z.O.E／Shadow of Memories（シャドウ オブ メモリーズ）／バウンティハンターサラ／グランツーリスモ3 A-spec／MissingBlue（ミッシングブルー）／モンスターファーム など

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStationD は毎月第3金曜日発売

電撃PlayStation D

D42 Vol.173 3.16(金)発売!

次号D42は、『シスター・プリンセス』など体験版5本のほか、『TLS3』『エースコンバット4』など注目PS2作品のムービー、『東京魔人學園外法帖』のミュージアムと盛りだくさん。トレカ付録も！

LETTERS　おたよりのあて先

〒101-8305（株）メディアワークス
電撃PlayStation編集部○○○係
［ホームページアドレス］ URL:http://www.mediaworks.co.jp/
※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

★バックナンバーのお問い合わせは、お近くの書店でご注文いただくか、主婦の友図書（株）直接読者係（03-5280-7588 平日 午前9時〜午後5時）にお電話ください。バックナンバーの在庫は、発売後約3カ月間です。品切れの際はご容赦願います。

電撃PlayStation Vol.172

2001年3月23日 発行 第7巻 第9号 通巻168号

発行人 ―― 塚田正晃
編集人 ―― 渡部雅人
発行所 ―― メディアワークス
〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
編集 03-5281-5222
広告 03-5281-5205
発売元 ―― 角川書店
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
営業 03-3238-8605
印刷・製本 ―― 図書印刷
写植 ―― オノ・エーワン
DTP ―― ローヤル企画
東海創芸

COVER

メタルギアソリッド2
サンズ・オブ・リバティ

Ⓒ1987 2001 KCE Japan
ALL RIGHTS RESERVED.

イラスト／新川洋司
カバーデザイン…グァバモリオカ
ロゴデザイン…デザインクレスト（朝倉哲也）

STAFF

編集長……渡部雅人
副編集長……佐藤晴美、倉西誠一
デスク……千木良慎二、羽岡義晴、高橋輝
編集……澄本慎司、本多昇、渡辺諭、遠藤雅、小倉力、高橋里歌、千木良章、宮崎義憲、宮下雅史、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平、田中雅邦、田中和也、松本亮、伊藤海次、三輪邦宏、チームスラッシュ(野村一真)
ライター……本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴨原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田泰実、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、高橋章輔、寺井涼、大野英士、荻野晴也、清水豊、田中一行、平出武志、田中雅登、佐藤智也、佐々木麻里菜、木下勝、平田陽介、伊藤洋介、井上寿治、市井剛裕、小柴暁彦、谷口一茂、青木智彦
進行……中里卓司
アシスタント……飯塚幸正、古川朋久、木嶋淳、鳩岡大輔
デザイナー……斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子、リーフ、バナナグローブ スタジオ、アイダックデザイン、田中晶子
写真……林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、真下裕、井上惠司、外崎久雄、松田和弘、ENTANIYA

RECOMMEND

電撃攻略王

電撃ウラワザ王 2001〜2002完全版

発行●メディアワークス　発売●角川書店
定価：本体1,350円＋税　3月28日発売予定

NOW PRINTING

『鬼武者』『バウンサー』『北斗の拳』『GPM』など、最新人気タイトルのウラワザを完全収録。PS2をはじめ、主要12機種のウラワザをオールカラーの写真付きで解説。『DQⅦ』と『FFⅨ』の新ワザも一挙掲載!!

AD INDEX　広告索引

Ⓐ インターナショナルカードシステム……172
Ⓚ 元気……210・211
コーエー……26・27
コナミコンピュータエンタテインメントスクール……114・ハガキ
Ⓢ CHK声優センター……115
ソニー・コンピュータエンタテインメント……110・111
Ⓣ タカラ……6
テクモ……4・5
東京ゲームデザイナー学院……125
Ⓝ 内閣府……86
ナムコ……表4
Ⓗ バンダイ……2・3
ビクターインタラクティブソフトウエア……38
Ⓜ ムービック……124
メディアワークス……148

ⒸMedia Works 2001 Printed in Japan　Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター（電話:03-3401-2382）にご連絡ください。
※次号発売日、広告の内容は変更になる場合があります。※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製（転載）を禁じます。

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
1	8日	FEVER4 SANKYO公式パチンコシミュレーション	インターナショナルカードシステム	¥4800	SLG	170・205
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
3	8日	音楽ツクール3	エンターブレイン	¥5800	ETC	205
4	8日	コーエー定番シリーズ アンジェリークSpecial	コーエー	¥1500	SLG	
5	8日	コーエー定番シリーズ エアーマネジメント	コーエー	¥1500	SLG	
6	8日	コーエー定番シリーズ 太閤立志伝II	コーエー	¥1500	S RPG	
7	8日	コーエー定番シリーズ 提督の決断II	コーエー	¥1500	SLG	
8	8日	Tony Hawk's PRO SKATER2	サクセス	¥5800	SPG	205
9	8日	Sister Princess(シスター・プリンセス)	メディアワークス	¥6800	AVG	74・203・205
10	8日	Sister Princess シスター・プリンセス 初回限定版	メディアワークス	¥9800	AVG	74・203・205
11	15日	ゼラちゃんパズル ぴたっとペア	アフェクト	¥2800	PZG	205
12	15日	カプコン ジェネレーション~第2集 魔界と騎士~(カプコレ)	カプコン	¥2800	ACT	165
13	15日	Dance Dance Revolution 4th MIX	コナミ オープン		ETC	205
14	15日	ときめきメモリアル2 対戦ぱずるだま	コナミ オープン		PZG	203・205
15	15日	ぷっつぷし	セレン	¥3800	PZG	205
16	15日	[illegible]	ナガセ	¥2800	ETC	205
17	15日	From TVanimation ONE PIECE グランドバトル!	バンダイ	¥5800	FTG	167・205
18	15日	無敵王トライゼノン	マーベラスエンターテインメント	¥5800	ETC	203・205
19	22日	パズニック	アルトロン	¥4800	PZG	165
20	22日	バイオハザード ガンサバイバー(カプコレ)	カプコン	¥2800	STG	165
21	22日	幻想水滸外伝 Vol.2 クリスタルバレーの決闘	コナミ オープン		AVG	
22	22日	SuperLite1500シリーズ 上海 DYNASTY	サクセス	¥1500	PZG	165
23	22日	SIMPLE1500シリーズVol.56 THE スナイパー	D3パブリッシャー	¥1500	ETC	
24	22日	SIMPLE1500シリーズVol.57 THE 迷路	D3パブリッシャー	¥1500	ACT	
25	22日	モンスターファームジャンプ	テクモ	¥2800	ACT	
26	[illegible]日	PANDORA MAX SERIES Vol.6 [illegible]	[illegible]	¥1980	RPG	
27	29日	THE HEIWA お天気スタジオ	アクアルージュ	¥4800	SLG	
28	29日	ザ・心理ゲーム10	ヴィジット	¥4800	ETC	167
29	29日	SNKベストコレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	¥2800	FTG	
30	29日	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	¥5800	SLG	
31	29日	センチメンタルグラフティ~約束~	NECインターチャネル	¥3800	ETC	
32	29日	ウッディウッドペッカーのゴー!ゴー!レーシング	コナミ オープン		RCG	
33	29日	がんばれゴエモン大江戸大回転	コナミ オープン		ACT	
34	29日	K-1ワールドグランプリ2001 開幕版 by XING	コナミ オープン		SPG	
35	29日	ときめきメモリアル2 サブストーリーズ Leaping School Festival	コナミ オープン		AVG	156
36	29日	beatmania [illegible]	コナミ オープン		ETC	
37	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
38	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
39	[illegible]日	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST 初回限定版	[illegible]	¥8800	AVG	
40	29日	Major wave シリーズ キャプテン・ラヴ	ハムスター	¥1500	AVG	
41	29日	Major wave シリーズ 発車オーライ! ガタンゴトン	ハムスター	¥1500	SLG	
42	29日	スーパーロボット大戦α外伝	バンプレスト	¥6980	S RPG	
43	29日	スーパーロボット大戦α外伝限定版	バンプレスト	¥9800	S RPG	
44	3月下旬	[illegible]~テレビアニメーション[illegible]封神演義より~	バンダイ	¥5800	ETC	

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
45	5日	アスキー カジュアルコレクション Vol.9 パワートーク2	アスキー	¥2000	SLG	
46	5日	アスキー カジュアルコレクション Vol.10 バスランディング2	アスキー	¥2000	SPG	
47	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
48	12日	X-MEN MUTANT ACADEMY	サクセス	¥5800	FTG	
49	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
50	[illegible]	[illegible]	SCE	¥2800	ETC	188
51	19日	SIMPLE1500実用シリーズ07 楽しく学ぶ運転免許	D3パブリッシャー	¥1500	ETC	
52	19日	ビクターホラーコレクション バンパイアハンターD	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥2800	A AVG	
53	19日	[illegible]	メディアエンターテイメント	¥4200	SLG	
54	26日	三洋パチンコパラダイス5~ウキウキ大漁旗~	アイレム・ソフトウェア・エンジニアリング	¥4800	SLG	167
55	26日	クレオパトラ フォーチュン	アルトロン	¥5800	PZG	167
56	26日	サラリーマン接待麻雀	ヴィジット	¥4800	SLG	
57	26日	Forget me not -パレット-	エンターブレイン	¥4800	AVG	
58	26日	実況パワフルプロ野球2001	コナミ	¥5980	SPG	
59	26日	KONOHANA : True Report	サクセス	¥2800	AVG	164
60	26日	SuperLite1500シリーズ おえかきパズル5	サクセス	¥1500	PZG	
61	26日	SPIDER-MAN(スパイダーマン)	サクセス	¥5800	ACT	
62	26日	SIMPLE1500シリーズVol.58 THE すもう	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	165
63	[illegible]	[illegible]	D3パブリッシャー	[illegible]	AVG	167
64	26日	SIMPLE1500シリーズVol.60 THE テーブルホッケー	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	
65	26日	SIMPLE1500シリーズVol.61 THE クイズ2	D3パブリッシャー	¥1500	ETC	
66	26日	ハッピーダイエット	トワイライトエクスプレス	¥5800	SLG	
67	26日	タイムクライシス プロジェクトタイタン	ナムコ	¥4800	STG	
68	26日	Major Waveシリーズ マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない!	ハムスター	¥1500	PZG	
69	26日	GEAR戦士 電童	バンダイ	¥4800	ACT	
70	26日	キッズステーション ひとりでできるもん!	バンダイ	¥3800	ETC	
71	26日	キッズステーション ひとりでできるもん! キッズステーションコントローラセット	バンダイ	¥5800	ETC	
72	26日	ふりむけば隣に	プリンセスソフト	¥6800	AVG	163
73	4月	テクノビービー	コナミ	¥4980	PZG	
74	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	165
75	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	

●5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
76	24日	エムブレムサーガ	エンターブレイン	¥6800	S RPG	96
77	24日	バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王	カプコン	¥5800	AVG	150
78	24日	SuperLite1500シリーズ クロスワード3	サクセス	¥1500	PZG	
79	24日	SuperLite1500シリーズ 数独5	サクセス	¥1500	PZG	
80	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PZG	
81	24日	焼肉奉行	メディアエンターテイメント	未定	ACT	
82	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
83	5月下旬	夜想曲2	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥5800	AVG	
84	5月	元祖!動物占い+恋愛占いパズル	カルチャーブレーン	¥4300	ETC	
85	5月	女流雀士に挑戦2	カルチャーブレーン	¥1500	TBL	
86	5月	エミーリア	キッド	未定	AVG	162
87	5月	EVE The Fatal Attraction	ゲームビレッジ	¥7800	AVG	
88	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
89	5月	SDガンダム GGENERATION-F.IF(仮)	バンダイ	¥3800	SLG	

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
90	春	東京魔人學園外法帖	アスミック・エース エンタテインメント	未定	S・RPG	
91	春	フレンズ~青春の輝き~	NECインターチャネル	¥6800予定	AVG	
92	春	SuperLite1500シリーズアサルトソルジャー	サクセス	¥1500	ACT	
93	春	実戦パチンコ必勝法!(仮)	サミー	未定	SLG	
94	春	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.1	サンソフト	¥2800	ETC	
95	春	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
96	春	HOSHIGAMI(ほしがみ)~沈みゆく蒼き大地~	マックスファイブ	¥4800	S RPG	

●6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
97	7日	アフレイドギア・アナザ(仮)	オフィス クリエイト	¥5800	SLG	159
98	6月	京都舞妓物語	ヴィジット	¥5800	SLG	
99	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	

●7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
100	7月	ナニワ金融道 青木雄二の世間胸算用	講談社	¥5800予定	TBL	

●夏以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
101	夏	テニス大好き	トンキンハウス	未定	SPG	
102	夏	サモンナイト2	バンプレスト	未定	S・RPG	
103	秋	真・女神転生II	アトラス	未定	RPG	
104	秋	真・女神転生if…	アトラス	未定	RPG	
105	秋	エクスドライバー THE GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定	RCG	

●2001年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
106	2001年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800	AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
107	未定	アトラス名作コレクション 真・女神転生	アトラス	未定	RPG	
108	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800	TBL	
109	未定	アンガーハンター(仮)	イースリースタッフ	未定	未定	
110	未定	SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
111	未定	THE RUINS~ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
112	未定	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	エクシング エンタテイメント	¥6800	SLG	
113	未定	KNIGHTS OF GENESIS~神々の黄昏~	エスコット	¥5980	S RPG	
114	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
115	未定	坂田吾郎九段の連珠BPV	カルチャーブレーン	¥1500	TBL	
116	未定	VIRTUAL 飛龍の拳 DASH	カルチャーブレーン	¥1500	FTG	
117	未定	本格将棋「聖」BPV	カルチャーブレーン	¥1500	TBL	
118	未定	ARKS1000~目指せ!究極の召還士~(仮)	クレフ インベンション	未定	AVG	
119	未定	ANGEL DOLL(エンジェルドール)	講談社	¥4800予定	AVG	
120	未定	悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ	コナミ オープン		ACT	
121	未定	グリンチ	コナミ	未定	ACT	
122	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
123	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
124	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
125	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
126	未定	ルナ・ウイング -時を越えた聖戦-	翔泳社/タカラ	¥6800	S RPG	
127	未定	ハムスター倶楽部-i(愛)(仮)	ジョルダン	未定	SLG	
128	未定	FOUR/フォー	タオ ヒューマン システムズ	¥2500予定	PZG	
129	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
130	未定	Q極クイズ こたえてプリーズ	Tears	未定	PZG	
131	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
132	未定	LOVE GAME'S plus~かなり対戦テニス~(仮)	Tears	未定	SPG	
133	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定	ETC	
134	未定	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
135	未定	タイブレーク	バディ	未定	SPG	
136	未定	Major Wave シリーズ SWING	ハムスター	¥1500	PZG	
137	未定	戦国夢幻	バンプレスト	未定	SLG	
138	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定	AVG	
139	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロジードコニ	¥5800	SLG	
140	未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	レイ・フォース	未定	SLG	
141	未定	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	レイ・フォース	未定	SLG	
142	未定	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

PlayStation2

●3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
143	8日	A列車で行こう2001	アートディンク	¥6800	SLG	85・202・204
144	8日	ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT	コナミ オープン		SPG	204
145	8日	EXTERMINATION(エクスターミネーション)	SCE	¥6800	ACT	80・204
146	8日	パイロットになろう!2	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥6800	SLG	78・202・204
147	8日	ドナルドダック レスキュー大作戦!!	ユービーアイソフト	¥6800	A AVG	203・204
148	15日	首都高バトル0(ゼロ)	元気	¥6800	RCG	66・203・204
149	15日	パラパラパラダイス	コナミ オープン		ETC	82・203・204
150	15日	ワールドサッカーウイニングイレブン5	コナミ オープン		SPG	70・203・205
151	15日	ボクと魔王	SCE	¥5800	RPG	92・202・204
152	15日	電車でGO!3 通勤編	タイトー	¥6800	SLG	203・205
153	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A AVG	178
154	22日	バイオハザード コード:ベロニカ 完全版	カプコン	¥6800	A AVG	8

ジャンルの表記 ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A-RPG●アクションロールプレイング S-RPG●シミュレーションロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A-AVG●アクションアドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
155	22日	ウイニングポスト4 マキシマム 2001	コーエー	¥6800／SLG	
156	22日	ジーワンジョッキー2 2001	コーエー	¥5800／ACT	
157	22日	スーパーバリューセット ウイニングポスト4 マキシマム 2001&ジーワンジョッキー2 2001	コーエー	¥10800／ETC	
158	22日	実況Jリーグパーフェクトストライカー3	コナミ	オープン／SPG	
159	22日	BATTLE GEAR2(バトル ギア2)	タイトー	¥6800／RCG	
160	22日	モンスターファーム	テクモ	¥6800／SLG	158
161	22日	風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～	ナムコ	¥6800／ACT	16
162	29日	スーパーギャルデリックアワー	エニックス	¥6800／ACT	
163	29日	決戦Ⅱ	コーエー	¥7800／SLG	20
164	29日	スーパーバリューセット 決戦&決戦Ⅱ	コーエー	¥12800／SLG	
165	29日	永世名人V	コナミ	オープン／TBL	
166	29日	beatmania ⅡDX 4th style -new songs collection-	コナミ	オープン／ETC	
167	29日	タイピング泪橋 あしたのジョー 闘打	サンソフト	¥4300／ETC	166
168	29日	タイピング泪橋 あしたのジョー 闘打 USBキーボード同梱版	サンソフト	¥6800／ETC	166
169	29日	Velvet File Plus-ヴェルベット ファイル プラス-	ダズ	¥3800／SLG	
170	29日	ギャロップレーサー5	テクモ	¥6800／RCG	161
171	29日	beatmania 打打打!!(USBキーボード同梱版)	ハンズオン・エンタテインメント	¥6800／ETC	
172	3月下旬	レスキューヘリ エアレンジャー	アスク	¥6800／SLG	

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
173	5日	トゥルーラブストーリー3	エンターブレイン	¥6800／SLG	154
174	5日	鋼鉄の咆哮 ～ウォーシップコマンダー～	コーエー	¥6800／ACT	
175	5日	Love Songs アイドルがクラスメ～ト 通常版	D3パブリッシャー	¥6800／SLG	34
176	5日	Love Songs アイドルがクラスメ～ト 初回限定版 タイプA 瀬戸、観月バージョン	D3パブリッシャー	¥9800／SLG	34
177	5日	Love Songs アイドルがクラスメ～ト 初回限定版 タイプB 双葉、桜井、神楽バージョン	D3パブリッシャー	¥9800／SLG	34
178	5日	Love Songs アイドルがクラスメ～ト 初回限定版 タイプC 橘、桃園、天城バージョン	D3パブリッシャー	¥9800／SLG	34
179	12日	アーマード・コア2 アナザーエイジ	フロム・ソフトウェア	¥6800／ACT	24
180	26日	Check i TV(チェキッティービー)	SCE	¥2800予定／ETC	190
181	26日	スーパーマイクチャン	パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン	¥5800／ACT	165
182	26日	レイマン レボリューション!	ユービーアイソフト	¥6800／A・AVG	
183	4月	パワフルゲーム工房 BASIC STUDIO	アートディンク	¥9800／ETC	160
184	4月	フリントストーン ビバロックベガスBOX ハチャメチャカーレース	アイディアファクトリー	¥7800／RCG	
185	4月	ギタルマン ワン	コーエー	¥1500／ETC	
186	4月	グランツーリスモ 3 A-spec	SCE	¥6800／RCG	
187	4月	機甲兵団 J－PHOENIX	タカラ	¥6800／ACT	174

●5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
188	2日	花と太陽と雨と	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥6800／AVG	152
189	10日	東京バス案内 今日からキミも運転手	サクセス	¥5800／SLG	
190	17日	最強 東大将棋3(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定／TBL	
191	24日	PHASE PARADOX	SCE	¥6800／AVG	168
192	5月	ゴルフルGOLF	アートディンク	¥6800／SPG	
193	5月	マジカルスポーツ 2001 甲子園	魔法	¥5800／SPG	167

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
194	春	Digital Holmes(仮)	アークシステムワークス	¥5800／AVG	
195	春	激写ボーイ2～特ダネ大国ニッポン～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／ACT	
196	春	マイト アンド マジック～デイ・オブ・ザ・デストロイヤー～	イマジニア	¥6800／RPG	
197	春	エンドネシア	エニックス	未定／RPG	167
198	春	ギタルマン	コーエー	¥5800／ETC	
199	春	アニメ英会話 十五少年漂流記	サクセス	¥3800／ETC	
200	春	アニメ英会話 トトイ	サクセス	¥3800／ETC	
201	春	アニメ英会話 トンデモネズミ大活躍	サクセス	¥3800／ETC	
202	春	D.N.A.Dark Native Apostle	ハドソン	¥6800／A・RPG	
203	春	実名実況競馬ドリームクラシック 2001SPRING	バンダイ	未定／SLG	
204	春	F1 Racing Championship	ユービーアイソフト	¥6800予定／RCG	

●6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
205	6月	GUN=HEARTS(ガンハーツ)	アイディアファクトリー	¥5800／ACT	
206	6月	リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～	ガスト	¥6800／RPG	
207	6月	リモココロン	SCE	未定／ETC	

●7月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
208	7月	ネットカラオケ	エルゴソフト	¥6800／ETC	
209	7月	FINAL FANTASY X(ファイナルファンタジーX)	スクウェア	未定／RPG	
210	夏	Global Folktale(グローバル フォークテイル)	アイディアファクトリー	未定／S・RPG	
211	夏	GENERATION OF CHAOS(ジェネレーション・オブ・カオス)	アイディアファクトリー	未定／S・RPG	28
212	夏	対局麻雀 ネットでロン!	アリカ	未定／TBL	
213	夏	EVERBLUE(仮)	アリカ	未定／AVG	
214	夏	Devil May Cry(デビル メイ クライ)	カプコン	¥6800／ACT	12
215	夏	TAPTAP☆PARADISE	グローバル・A・エンタテインメント	未定／ETC	
216	夏	EnjoyMagicシリーズ Vol.1(仮)	サンソフト	未定／ETC	
217	夏	機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定／未定	
218	夏	爆走デコトラ伝説3～男花道夢浪漫～	スパイク	未定／RCG	
219	夏	SKY GUNNER	SCE	¥5800予定／STG	
220	夏	トロと休日(仮)	SCE	未定／ETC	
221	夏	パラッパラッパー3(仮)	SCE	未定／ETC	
222	夏	MissingBlue(ミッシングブルー)	トンキンハウス	未定／AVG	
223	夏	エースコンバット4(仮)	ナムコ	未定／STG	
224	夏	ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079	バンダイ	未定／SLG	
225	夏	エヴァーグレイス2	フロム・ソフトウェア	未定／A・RPG	88
226	夏	KING'S FIELD Ⅳ	フロム・ソフトウェア	¥6800／RPG	
227	10月	暴れん坊プリンセス	角川書店／ESP	¥6800予定／RPG	

●2001年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
228	2001年	魔剣 爻(シャオ)	アトラス	未定／A・AVG	
229	2001年	シャドウ ハーツ	アルゼ	未定／RPG	
230	2001年	タイフーン(仮)	イマジニア	未定／SLG	
231	2001年	Rally Hard(仮)	イマジニア	未定／RCG	
232	2001年	機動新撰組 萌えよ剣	エンターブレイン	未定／RPG	
233	2001年	サイレントヒル2(仮)	コナミ	未定／AVG	
234	2001年	メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	コナミ	未定／ACT	54
235	2001年	ゴルフ・ナビゲーターVOL.1	スパイク	¥3800／SLG	
236	2001年	ゴルフ・ナビゲーターVOL.2	スパイク	¥3800／SLG	
237	2001年	ゴルフ・ナビゲーターVOL.3	スパイク	¥3800／SLG	
238	2001年	ポイニーポイン	SCE	¥5800／ACT	
239	2001年	ポポロクロイス物語3 ～はじまりの冒険～	SCE	未定／RPG	
240	2001年	Robocop	タイタスジャパン	未定／ACT	

●2002年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
241	2002年春	FINAL FANTASY XI(ファイナルファンタジーXI)	スクウェア	未定／RPG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載頁
242	未定	おかお拝借♪ とりこみ天国	アイディアファクトリー	¥5800／ACT	
243	未定	AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
244	未定	AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
245	未定	AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
246	未定	ベストプレープロ野球(仮)	アスキー	未定／SLG	
247	未定	3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定／RCG	
248	未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定／未定	
249	未定	スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定／RPG	
250	未定	チューニングカーレースゲーム	エム・ティー・オー	未定／RCG	
251	未定	ジョジョの奇妙な冒険 第5部(仮)	カプコン	未定／ACT	
252	未定	鄭問之三國誌(チェンウェンのさんごくし)	カプコン／ゲームアーツ	¥6800／SLG	
253	未定	バイオハザードシリーズ最新作	カプコン	未定／A・AVG	
254	未定	マキシモ(仮)	カプコン	未定／ACT	
255	未定	クリスタルゾーン	カルチャーブレーン	¥6800／PZG	
256	未定	戦国麻雀「兵」	カルチャーブレーン	¥5800／TBL	
257	未定	ぬいぺッツカフェ	カルチャーブレーン	¥6800／SLG	
258	未定	玉繭物語2(仮)	元気	未定／RPG	
259	未定	ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定／S・RPG	
260	未定	WTA TOURテニス(仮)	コナミ	オープン／SPG	
261	未定	エイジ オブ エンパイアⅡ(仮)	コナミ	未定／SLG	
262	未定	通信上海(仮)	サンソフト	未定／PZG	
263	未定	必殺パチンコステーションV 炎の爆笑軍団	サンソフト	¥5800／SLG	
264	未定	1on1 Government	ジョルダン	未定／SPG	
265	未定	全日本プロレス(仮)	スパイク	未定／SPG	
266	未定	WRC(仮)	スパイク	未定／RCG	
267	未定	WSC	スパイク	未定／RCG	
268	未定	ファイヤープロレスリング(仮)	スパイク	未定／SPG	
269	未定	ライディング スピリッツ	スパイク	未定／RCG	
270	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
271	未定	「サクラ大戦」シリーズ	セガ	未定／AVG	
272	未定	「スペースチャンネル5」シリーズ	セガ	未定／ACT	
273	未定	「つくろう!」シリーズ	セガ	未定／SLG	
274	未定	バーチャファイター4	セガ	未定／FTG	
275	未定	パーフェクトゴルフ3	セタ	未定／SPG	
276	未定	ピポサルのゲーム(仮)	SCE	未定／ACT	
277	未定	Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	未定／RCG	
278	未定	電車でGO!新幹線 山陽新幹線編	タイトー	未定／SLG	
279	未定	EX億万長者ゲーム	タカラ	未定／TBL	
280	未定	EX人生ゲーム	タカラ	未定／TBL	
281	未定	EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定／TBL	
282	未定	Kunai(仮)	テクモ	未定／ACT	
283	未定	BOMBERMAN 2001(仮)	ハドソン	未定／ACT	
284	未定	機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙編	バンダイ	未定／STG	
285	未定	鉄甲機ミカヅキ	メディアファクトリー	未定／ACT	
286	未定	ソウルサーフィン(仮)	童	未定／SPG	

PS&PS2攻略本発売スケジュール
電撃攻略王
やっぱり電撃だね!

■好評発売中

アイシア 公式攻略ガイド
定価：本体1,200円+税

メタルギア ソリッド 2／ゾーン オブ エンダーズ プレミアムガイドブック
定価：本体650円+税

電撃攻略王DEEP 鬼武者 完全攻略ガイド
定価：本体1,200円+税

■3月発売予定

パイロットになろう!2 公式フライトガイド
22日発売予定 定価：本体1,200円+税

電撃ウラワザ王2001～2002年 完全版
28日発売予定 定価：本体1,350円+税

■4月発売予定

スーパーロボット大戦α外伝 完全攻略ガイド
28日発売予定 価格未定

● 章をクリアしていくたび 進行していくクエストモード
● クラクションやウインカーなどの細かい操作が可能
● リプレイ視点の切り替えが可能、また操作履歴の表示も可能
● ホイールの形状が100種類、カラーも選択可能

「首都高バトル」携帯電話バージョン
3月末サービス開始予定
詳しくは弊社ホームページにて

Genki
元気株式会社
〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12
新宿ラムダックスビル5F
TEL 03-3200-3800(ユーザーサポート)
ホームページ　http://www.genki.co.jp
©2001 GENKI

"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
全長180km、
時速300kmオーバーの
ストリートファイト
Abflug
"プレイステーション 2"用ソフト
首都高バトル0
2001年3月15日発売予定 標準価格6,800円(税抜)
アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)、携帯電話接続ケーブル対応
Microsoft®SideWinder®Force Feedback Wheel USB、GT FORCE™対応
Microsoft、SideWinderは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
©2001 Logitech, Logicool All rights reserved. 株式会社ロジクールは、Logitech Groupの日本地域担当の日本法人です。
首都高バトル
ZERO

電撃PlayStation Vol.172
平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年3月23日発行（隔週金曜日発行）第7巻第9号通巻168号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
特別定価540円
本体514円
T1124604030542

©Media Works 2001 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-3／23